

FOX HOUND



The Shredding
— Hideo Kojima

MGSのテーマは「次の世代に伝える / 残すもの」です。『MGS1』ではその中の「GENE (遺伝子)」を扱いました。続く、『MGS2』では「MEME (文化的遺伝子)」、そして『MGS3』では「SCENE (時代)」を取り上げました。「MEME」x「GENE」x「SCENE」でMGSトリロジーでのテーマは一様に完結します。この三部作をプレイしていただければその背景にある「反戦反核」というメッセージがより浮き彫りになる事と思います。ゲームというメディアで何ができるか？ 何を伝える事ができるか？そこへの挑戦がMGSでもありました。

The theme of MGS is »What to pass on/leave to the next generation.« In »MGS1,« I focused on the GENE (遺伝子). In »MGS2,« I focused on »MEME (cultural gene),« and in »MGS3,« I focused on »SCENE (era).« MEME x GENE x SCENE concludes the MGS Trilogy. The trilogy's message of »anti-war and anti-nuclear« will become more apparent as you play through it. What can we do with the medium of games? What can we convey? That was the challenge of MGS as well.

目 次 Table of Contents

MGS3 解説007

MGS3 Exposition

プロダクションノート完全版016

Complete Production Notes

コラム スネークイーターガイド①(蛇料理)031

Column Snake Eater Guide ① (Snake Dish)

MGS2 解説035

MGS2 Exposition

MGS1 解説043

MGS1 Exposition

スタッフインタビュー051

Staff Interview

MGSトリロジー067

MGS Trilogy

キャラクター編068

Character Chapter

コラム スネークイーターガイド②(蛇料理)092

Column Snake-Eater-Guide ② (Snake Dish)

トリビア編095

Trivia

コラム スネークイーターガイド③ (蛇料理)108

Column Snake Eater Guide ③ (Snake Dish)

大塚明夫の中のスネーク

～スペシャルロングインタビュー～113

The Snake in Akio Otsuka

～Special Long Interview～

小島秀夫の肖像133

Portrait of Hideo Kojima

創期134

Early Days

盛期148

Prosperous Season

熟期167

Maturity Stage

年表181

Chronological Table

MGS3 解説 Exposition

HISTORY

第二次世界大戦終結後、世界は東西に二分された。冷戦と呼ばれる時代の幕開けである。1964年8月アメリカのCIAはひとりの男をソ連のツェリノヤルスクへと送り込んだ。コードネームは"ネイキッド・スネーク"。SAS出身のゼロ少佐が率いる次世代特殊部隊FOXのエージェントである。スネークは世界の運命を左右する使命を担っていた。

After the end of World War II, the world was divided into East and West. In August 1964, the U.S. CIA sent a man to Tselinoyarsk in the Soviet Union. His code name is Naked Snake. He was an agent of FOX, a next-generation special forces unit led by Major Zero, a former SAS officer. Snake was on a mission to impact the fate of the world.

ソ連領内で「悪魔の兵器」を開発している設計局局長ソコロフの奪還である。かつてソコロフはアメリカに亡命していたのだが、1962年にキューバ危機が勃発した際に、最終戦争回避の取引の条件として、アメリカはソ連側へソコロフを返還していたのである。アメリカはそのときまったく知らなかった。ソコロフが核抑止力を無力化するほどの強力な兵器を開発しているとは……。単独潜入によるソコロフの奪還作戦は、バーチャス・ミッション(貞淑なる作戦)と呼ばれた。スネークは歴史上初のHALO降下(高高度降下低高度開傘)で直接ジャングルへ落下し、一切の痕跡を残さぬように、ジャングルの深部へと進む。ソコロフの身柄を確保しようとする、スペツナズ山猫部隊の若き隊長であるオセロットを、スネークはCQC(近接戦闘術)で撃破し、見事にソコロフと脱出。作戦は成功するかと思われた。だが、その最後に思わぬ事態が起きる。

The mission is to recover Sokolov, the head of the Design Bureau, which is developing the »Weapons of the Devil« in Soviet territory. In the past, Sokolov defected to the United States, but when the Cuban Missile Crisis broke out in 1962, the United States had returned him to the Soviet Union as a condition of a deal to avoid an outbreak of war. The U.S. had no idea at the time that he was developing weapons powerful enough to neutralize nuclear deterrence... The operation to retake Sokolov by entering the territory with one person alone was called the »Virtuous Mission.« Snake drops directly into the jungle with the first HALO drop (High Altitude Drop, Low Altitude Open Umbrella) in history and proceeds deep into the jungle without leaving any traces. Snake uses CQC (Close Quarters Combat) to defeat Ocelot, the young commander of Spetsnaz Unit, who is trying to take Sokolov into custody and successfully escapes with him. The mission seemed to be a success. Until an unexpected incident occurs...

特殊部隊の母と呼ばれ、ネイキッド・スネークの師であるザ・ボスが裏切り、スネークの前に立ちはだかったのだ。ザ・ボスと史上最強の特殊部隊コブラ部隊は無反動核弾頭砲(デイベー・クロケット)を手土産に、アメリカからソ連へ亡命したのである。亡命を受け入れたヴォルギン大佐の手によ

り、デイビー・クロケットが発射され、ソ連の地に巨大なキノコ雲が咲く。ソコロフを連れ去られ、ザ・ボスに裏切られ、すべてを失ったスネークは流された川岸でキノコ雲を見上げていた。

The Boss, the mother of the Special Forces and mentor of Naked Snake, betrayed him. She and the most powerful Special Force unit in history, Cobra, defected from the U.S. to the Soviet Union with the recoilless nuclear warhead gun (Davy Crockett) as a souvenir. Colonel Volgin, who accepted their defection, fired the Davy Crockett and a huge mushroom cloud bloomed over the Soviet Union. Having lost everything after Sokolov was taken away and The Boss betrayed him, Snake looked up at the mushroom cloud on the riverbank where he was stranded.

「流されてゆけ。私は留まるしかない」
(ザ・ボス)

負傷したスネークを待っていたのは軍部からの激しい尋問だった。失意のスネークに新たな作戦が持ちかけられる。使命はソコロフの奪還、シャゴホッドの破壊、そして亡命したザ・ボスの抹殺。
「FOXは死なない。まだ我々が生き残るチャンスはある」
スネークはFOXの存続を賭けて、失敗を挽回すべく、ふたたび潜入作戦を開始する。

»Drift away. My place is with them now.« (The Boss)

A wounded Snake awaits a fierce interrogation by the military. A disappointed Snake is offered a new mission. The mission is to retake Sokolov, destroy Shagohod, and eliminate The Boss, who has defected. »FOX is not dead. We've still got a chance to come out of this one alive.«¹ With the survival of FOX at stake, Snake begins another infiltration mission to make up for his failure.

作戦名はコブラ部隊を狩るという意味から、スネークイーター作戦と名づけられた。スネークは超音速偵察機ブラックバードでソ連領内へ強引に侵入。はるか上空から地面へと叩きつけられつつ、単独作戦を再開する。スネークは女スパイ・EVAと接触し、ソコロフが捕らえられているという、ソ連の大要塞グロズニークラードを目指す。だが、その道のりはすさまじいものだった。深く湿ったジャングル、真っ暗な洞窟、兵士が見回りをする中継基地、ハゲワシが空を舞う山岳地帯。スネークはカムフラージュを全身に施し、静かに着実に潜入作戦を続けるのだった。やがて、スネークが来ることを待ち構えていたかのように、次々と刺客がスネークの命を狙い始める。オセロットとの西部劇風一騎打ち。コブラ部隊第一の刺客、殺人蜂を体内に飼っている蜂兵士ザ・ペインとの肉体を削りながら繰り広げられる死闘。コブラ部隊第二の刺客、ステルス迷彩で木々に潜むハンター、蜘蛛兵士ザ・ファイアーとのステルスバトル。コブラ部隊第三の刺客、戦うときにだけ生命を燃やす、推定年齢100歳以上の伝説のスナイパー、ジ・エンドとの超持久戦。コブラ部隊第四の刺客、元宇宙飛行士にして大気圏突入失敗で真の怒りを体験した、ザ・フューリーとの密室火炎戦……。

The Mission was given the name »Operation: Snake Eater« - meaning: hunting the Cobra Unit. Snake forced his way into Soviet territory with the supersonic reconnaissance plane, Blackbird. While being knocked to the ground from far above, he resumes his solo mission.

¹ Only the second part of the line「FOXは死なない。まだ我々が生き残るチャンスはある」does exist in the Japanese script. The first is in the game a question of Snake: »Does this mean FOX is going to die?«

Making contact with a female spy, EVA, and setting out for Groznyj Grad, the great Soviet fortress where Sokolov is said to be held. However, the journey is a grueling one. Deep, damp jungles, pitch-black caves, a relay station where soldiers patrol, and mountainous terrain where vultures soar in the sky. Snake wore camouflage all over his body and continued his infiltration mission quiet and steady. Soon, as if waiting for Snake's arrival, one assassin after another begins to target his life. Starting with Ocelot. Continuing with a physical fight to the death with the first assassin of the Cobra Unit, The Pain, a soldier who keeps killer bees in his body. A stealth fight then occurs with the Cobra Unit's second assassin, Spider Soldier »The Fear,« who is a hunter hiding in the trees with stealth camouflage. The third assassin of the Cobra Unit, the legendary sniper »The End,« is estimated to be over 100 years old and burns with life only when he fights, in an epic battle of endurance. Cobra Unit's fourth assassin, »The Fury,« is a former astronaut who experienced a genuine rage after failing to enter the atmosphere. He fights a clandestine flame war in a locked room...

命がけでたどり着いた山岳の向こうには、巨大な要塞グロズニーグラードが広がっていた。そこで彼はついに「悪魔の兵器」と対峙する。超兵器シャゴホッド超高速で移動し、友軍の支援なしで核弾頭を射出できる、脅威のメカニズム。はたして、スネークにシャゴホッドを破壊することはできるのか。ソコロフを救、つことはできるのか。ザ・ボスの裏切りの真意は？任務よ、最愛の人を殺すこと。スネークの最大の潜入作戦は、世界を救うことができるのだろうか。

After risking his life to reach the mountain, he finds the huge fortress, Groznyj Grad, on the other side of the mountain. There, he is confronted by the »Weapons of the Devil.« The superweapon, Shagohod, is a threatening mechanism that can move at ultra-high speeds and launch nuclear warheads without the assistance of any troops. Will Snake be able to destroy the Shagohod? Will he be able to save Sokolov? What is the true meaning of The Boss's betrayal? The mission: kill the one you love the most. Can Snake's greatest infiltration mission save the world?

GAME SIDE

ビットで本能を描こうとする、おそろべき野望

A ferocious ambition to depict instinct with bits.

腹が空けば「ぐうー」と鳴り、飯を食べれば「うまい！」と叫ぶ。セーブをすればジャングルで仮眠。ロードをすれば体力回復。エンディングにはヒロインとラブシーンまで！ ジャングルという極限空間を舞台に、食欲、睡眠欲、性欲という人間の「本能」をゲームに織り込もうとする。『MGS3』というゲームに込められた狂気は、あまりにも生々しい。

本作のコンセプトは極端なほどにはっきりとしている。ジャングルでのサバイバルだ。前人未到の深い森の中で、命をつなぐ。腹が減れば動物や植物を狩り、怪我をすれば痛みに耐えながら、自分で皮膚を縫う。ジャングルでひとりの人間が生きていくのはこんなにも難しく、激しいことなのか。何かの命を必死になって喰らわねば、自分の命の火を灯すことはできないという絶対的な真理を、本作は圧倒的なデータ量と作り込みで、遊び手に突きつけるのである。その真理は21世紀の現代人、とりわけゲーム機を持っているような僕らにとって、強烈な問題提起である。

If you are hungry, you will hear the »growling« sound, and if you eat food, you will hear: »Tasty!« Save to take a nap in the jungle. Load and you'll regain your strength. There's even a love scene with Heroine at the ending! The game is set in the extreme space of the jungle and attempts to embody the human »instincts« of appetite, sleep, and sexuality. »MGS3« is loaded with raw Madness! The concept of this game is crystal clear to the utmost extent. Survival in the jungle. You have to survive in an unprecedentedly deep forest. When you are hungry, you hunt animals and plants. When you are injured, you endure the pain and stitch your own skin. Is it really this difficult and intense for a single person to survive in the jungle? This work confronts the player with the absolute truth that one cannot light the fire of one's own life without desperately devouring the life of something else, with an overwhelming amount of research and development. This truth is a powerful lesson for the modern people of the 21st century, especially those of us who own game consoles.

コンビニでスナックとジュースを買い、横になってテレビの前でコントローラをいじる生活をしている僕らにとっては、ジャングルは異世界すぎるし、蛇なんて食べたくもない！ゲームってのは僕らを気持ちよくしてくれる、夢の快感増幅器だったはずなのに！本作では「痛い、つらい、苦しい、腹が減る」現実を思い知らされるのである。しかし、この激しい本能の世界を減点法で評価し始めたら、このゲームに込められた主張はとたんに色あせて見えるだろう。つらいことは避けたい、ストレスは嫌だ、楽をさせてくれたらそれでいい。そんな発想ではこのゲームの面白さを一万分の一も味わうことができない。あえて茨の道を進み、その向こうにある可能性に手を伸ばす。高いハードルがあるからこそ、高く飛べるようになる。障害を乗り越えることで、強い意志を得る。

For those of us who live our lives buying snacks and juice in convenience stores, lying down, and playing with controllers in front of the TV, the jungle is too alien and we don't even want to eat snakes! We thought games should enhance our dream pleasures! In this game, we are reminded of the reality of pain, suffering, and hunger. However, if you start to evaluate this world of intense instincts with a point-scoring system, the argument behind this game will seem to fade away. We want to avoid hard things, we don't want to be stressed, we just want to be made comfortable. If you think like that, you won't be able to experience even one ten-thousandth of the game's fun. Dare to go down the thorny path and reach for the possibilities that lie beyond. It is the high obstacles that enable us to fly high. By overcoming barriers, we gain strength of will.

それこそがハードボイルド。それこそがサバイバル。それこそがスネーク。「ストレスや痛み」があることを責める必要はない。むしろ、21世紀になってゲームは「ストレスや痛みまでも遊び手に伝えるようになった」のだ。本作は加点法で評価すると一挙に100点を超えてしまうのである。

日本で「プレイステーション」がが発売されて10年。「ファミリーコンピュータ」が発売されて20年以上。『メタルギアソリッド』の開発スタッフにとっては、二度目の「プレイステーション2」での『メタルギアソリッド』。ゲームはここまできた。人間の本能すらゲにできるのだ。痛みや、つらさすらもゲームにできるのだ。ストレスすらゲームとして楽しむことかできるのだ。『MGS3』はトリロジーの最後というには、あまりに熱く激しく狂おしすぎる、作り手の情念が閉じ込められている。丸くならずに尖り続ける、暴走と妄想の三部作『メタルギアソリッド』シリーズにはふさわしい、完結編である。

That's hard-boiled. That's survival. That's what snakes are for. You don't have to blame them

for the »stress and pain.« In fact, in the 21st century, games »even transmit stress and pain to the player.« When this game is evaluated by a point system, it exceeds 100 points at once. It's been 10 years since the first PlayStation® was launched in Japan. It has been more than 20 years since the release of the Famicom. For the development staff, this is the second time they have worked on »Metal Gear Solid« for the PlayStation 2. Gaming has come this far. Even the instincts of human beings, even pain and suffering can be made into a game. Even stress can be enjoyed as a game. »MGS3« is the last of the trilogy, but it is too mature, too violent, and too crazy for its creator's passion to be locked away. It's a perfect conclusion to the Metal Gear Solid trilogy, a trilogy of outbursts and delusions which continues to be edgy instead of round.

TECHNOLOGY

理想は届かなかった。冷戦という「時代」のテクノロジー。

The ideal was not reached. Technology in the »age« of the Cold War.

「世界はひとつになるべきだ」。

物語のクライマックスでザ・ボスが悲痛な叫び声をあげる。彼女が夢見ていたのは政治も国境も取りはらった、超然たる地球国家の誕生。なぜ戦争が起きるのか。なぜ人が戦わなければならないのか。かつての仲間と撃ちあわなければいけないのか。世界をひとつにする—その実現のためならば、売国奴と罵られようとも、自分の命が失われようとも構わない。そのはかなくて、あまりに美しすぎる理想。

»The world must be made whole again.«

At the climax of the story, The Boss cries out in a tragic voice. What she dreams of is the birth of a supreme global state, free of politics and borders. Why do wars happen? Why do people have to fight? Why do we have to shoot each other and our former comrades? She doesn't care if she is called a traitor or if she loses her life, as long as it is for the sake of uniting the world. A fragile, all-too-beautiful ideal.

ザ・ボスの言葉は、矛盾だらけの政治の時代「冷戦時代」に生きる、人間の叫びだ。

本作の舞台は 1964 年。アメリカ合衆国が率いる西側諸国とソビエト連邦が率いる東側諸国の間には鉄のカーテンがあり、目に見えない戦争が繰り広げられていた時代だ。

そもそもアメリカとソ連は第二次世界大戦ではともに連合軍として戦っていた、戦友同士である。ところが大战以後、両国は急速に距離を開け、対立していく。ソ連を中心とした東側諸国は社会主義を標榜しており、すべての富を社会全体で共有し、再配分することで、貧困や階級闘争といった社会的矛盾を解消しようとしていた。一方、アメリカを中心とした西側諸国は資本主義を標榜しており、競争や利潤を追求することで社会を発展させようとしていた。そういった思想の違い。

The words of The Boss are the cry of a human being living in the »Cold War Era,« an era of politics full of contradictions. This game takes place in 1964. There was an iron curtain between the Western nations led by the United States and the Eastern nations led by the Soviet Union, and an invisible war was raging. The United States and the Soviet Union had fought together as Allied forces in World War II and were comrades-in-arms. After the war,

however, the two countries rapidly distanced themselves from each other and fell into conflict. The Soviet Union and other eastern countries advocated socialism, which sought to eliminate social contradictions such as poverty and class struggle by sharing and redistributing all wealth throughout society. On the other hand, the western countries, mainly the U.S., advocated capitalism and tried to develop society by pursuing competition and profit. These were the differences in ideology.

あるいは軍事力競争。両大国は核兵器をいくつも開発し、相手よりも優位に立とうと、勢力を拡大していった。あるいは経済力競争。ソ連は東欧とアジアに経済的植民地を拡大し、アメリカは東南アジアへ経済的植民地を拡大しようとしていた。両大国はあまりに強力な軍事力(核兵器)を持っていたために、直接戦争を起こさずに、代理戦争というかたちで雌雄を決しようとした。その戦場こそが朝鮮戦争であり、ベトナム戦争だった。戦争の最新テクノロジーである大量破壊兵器が封印されたがゆえに、兵士が現地に派遣され、肉体と肉体で命の取り合いが行われた。その戦争はしばしば、泥沼化し、そこで暮らす人々を虐げる結果となった。戦争の仕掛け人であるアメリカやソ連の人々よりも、はるかに多い現地民の被災者。いわれるがままに戦場へ赴き、憎しみもない相手を殺さねばならない軍人たち。世界が対立することで、一番苦しむのは、政治と無縁、対立とも無縁の人々だ。当事者たちは苦しまない。

In addition, there is the competition of military force. Both sides developed a number of nuclear weapons and expanded their power in an attempt to gain superiority over the other. Furthermore, there was an economic power competition. The Soviet Union was expanding its economic colonies in Eastern Europe and Asia, while the United States was trying to expand its economic colonies in Southeast Asia. The two superpowers had so much military power (nuclear weapons) that they decided not to initiate a direct war, but to fight a proxy war to decide who would win. The Korean War and the Vietnam War were the battlefields for this strategy. Soldiers were sent there to fight for their lives, body against body, because the latest technology of warfare, weapons of mass destruction, had been sealed away. The war often turned into a quagmire and resulted in the oppression of the people living there. Among them, there were far more victims than on the side of the U.S. and the Soviet Union. Soldiers who are forced to go to war and kill people they do not hate. The people who suffer the most are those who have nothing to do with politics and nothing to do with the conflict. The ones in charge do not suffer.

なぜ兵士たちが、現地民たちが戦わなければならないのか。それは政治や国家のためだった。だからこそ、戦場で恨みもない敵国の人々を、機械のような正確さで殺してきたザ・ボスは「世界はひとつになるべきだ」と叫んだのである。ザ・ボスは亡命する。冷戦時代に国を捨てるということは、二度と国に帰らないことを意味する。決別である。当時の一部の亡命者は自らを世界市民、地球市民と名乗り、どの国にも所属しない超然とした存在であることを主張した。亡命することは、そのまま「世界をひとつにすること」を実践するアクションだったのだ。ゲーム中のザ・ボスの亡命は、そんな理想主義的な亡命ではなかったが、少なくとも「亡命」という行動が、国を捨て、故郷を捨て、自分の過去を捨てる行動であることは間違いがない。

Why should the soldiers and civilians have to fight? It was for the sake of politics and the nations. That's why The Boss, who had killed on the battlefield with no grudge and machine-like precision, shouted, »The world must be made whole again.« The Boss was banished.

Deserting your country during the Cold War meant never touching it again. It was a goodbye. Some exiles at that time called themselves world citizens or global citizens, claiming to be a supra-national entity that did not belong to any country. Deserting was an action of »uniting the world.« The Boss's exile in the game was not such an idealistic exile, but at least there is no doubt that »defection« is an action of abandoning one's country, one's homeland, and one's past.

「世界はひとつになるべきだ」。

ザ・ボスが命をかけ、なしとげようとしてなしとげられなかった理想は、21 世紀を生きる僕らにはあまりにもはかなく聞こえてくる。その理想は叶わない。そのことを僕らはすでに知っている。21 世紀の世界は、ひとつにならず、それどころかテロリストの無差別攻撃により誰が敵なのかもわからない混迷の時代に突入してしまったのだから。世界はひとつにならなかったのだ。小島秀夫監督は『メタルギアソリッド』シリーズを三部作とし、それぞれ MEME (文化的遺伝子)、GENE (遺伝子)、SCENE (時代)というテーマを描いたと語っている。本作のテーマは「SCENE (時代ご)」。ザ・ボスの理想が叶わなかった時代こそが、今僕らの生きている 21 世紀だとしたら、『メタルギアソリッド 3』の物語はまだ続いているといえるのだろう。

»The world must be made whole again.«

The Vision that The Boss risked her life for, but failed to achieve, seems so dim to those of us living in the 21st century. Her ideal would not come true. We already know that, because the world of the 21st century has not become one, but rather has entered an era of confusion where we do not know who the enemy is due to the indiscriminate attacks of terrorists. The world was not united. Director Hideo Kojima has said that the »Metal Gear Solid« series is a trilogy, depicting the themes of MEME (cultural genes), GENE (genes), and SCENE (era). The theme of this part is »SCENE (era).« If the era, in which The Boss's ideals did not come true, is the 21st century that we are living in now, then the story of »Metal Gear Solid 3« is still continuing.

プロダクション・ノーツ完全版 Production Notes - Complete Edition

蛇の誕生 Birth of a Snake 屋久島・奄美大島取材 Birth of a Snake Yakushima / Amami Oshima coverage

『メタルギアソリッド3 (以下、MGS3)』大企画書。監督である小島秀夫は、2002年9月にチーム内で89ページの企画書を発表した。これから2年に渡る、前人未到の荒野を進むための蜘蛛の糸。すべてのゲームはここから始まり、迷走したときはここにたち帰り、そして目指すべきゴールが書いてある。まさしくすべての礎となる書類がスタッフに向けて放たれたのである。その1ページ目には3つのポイントが書いてある。「新ゲーム性(生存)」「舞台となる新環境(密林)」「新時代背景(冷戦)」。

In September 2002, director Hideo Kojima presented an 89-page document to his team: »Metal Gear Solid 3 (MGS3) The Grand Game Plan.« It was the spider's thread, that would guide the game's development through an unprecedented wilderness for the next two years. It's where every game starts, where we go back to when we've lost our way, and where we aim to be. This document is the foundation of everything, and it has been released to the staff. On the first page, there are three points: »New gameplay (survival),« »New environment (jungle)« and »New historical background (cold war).«

今回は前作『メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ(以下、MGS2)』と同じ"プレイステーション2"向けに開発される。したがって、前作との根本的な変化や進化がなくては、遊び手に飽きられてしまう。そこで小島監督は『MGS』シリーズの本質を研ぎ澄ますことにした。潜入の面白さ、つまり敵から隠れること、フィールドでプレイヤーを探す敵兵との隠れんぼである。そこであえてジャングル。複雑な自然地形の中で息を潜め、迷彩眼を身にまとい、敵地へ単独で潜入していくという面白さを実現しようとしたのだ。いっかやろうとっていて、技術的な理由から実現しなかった、禁断の地。

This time, the game will be developed for the PlayStation 2, the same platform as the previous game, »Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (MGS2).« As such, the game needs to be radically different and evolve from its predecessor, or players will get bored. So Kojima decided to sharpen the essence of the »MGS« series. The fun of infiltration, of hiding from enemy soldiers looking for you in the field... is where Jumble comes in! We wanted to show the fun of infiltrating enemy territory alone, hiding in complex natural terrain, and wearing camouflage. The forbidden land that we've always wanted to explore but never did for technical reasons.

ジャングルを舞台に元祖ステルスゲーム(敵に見つからないように潜入するゲーム)の真価を発揮しようとしたのである。2002年10月中旬、この企画書を受けて、『MGS3』スタッフは屋久島、奄美大島への取材旅行を行った。屋久島2泊、奄美に1泊。同行したのは監督、脚本、アートディレク

ター、ゲームとしてのルール作りやマップ作成をするスクリプトユニット、ステージのデザインをする背景モデリングユニット、そしてすべての音効をつけるサウンドユニットのメンバーだ。屋久島は樹齢7,000年以上の縄文杉が生きている、日本国内で最大規模の原生林を持つ地。山頂部が雲におおわれて見えない巨大な山、その山に分布している亜熱帯の木々、そこには今まで見たこともない、生倒的な森のパノラマが広がっていた。スタッフはガイドに案内され、実際に大森林の中に足を運んだ。そして、生水を飯ごうで温めてコーヒーを作り、全身で森を味わった。

In mid-October 2002, in response to this proposal, the »MGS3« staff went on a research trip to Yakushima and Amami Oshima. They stayed two nights in Yakushima and one night in Amami. Accompanying them were the director, scriptwriter, art director, the script unit (creating the rules and maps for the game), the background modeling unit (designing the stage), and the sound unit (composing all the sound effects). Yakushima is home to one of the largest virgin forests in Japan, with Jōmon cedars over 7,000 years old. The huge mountain, whose peak is obscured by clouds, and the subtropical trees that grow on it, gives one of the most spectacular forest panoramas I have ever seen. The staff was led by a guide into the huge forest. We made coffee by heating raw water in a rice cooker and experienced the wilderness with our whole bodies.

面白かったのはそれぞれのスタッフの感想だ。すべての木々をCGで描かねばならない、背景モデリングユニットのスタッフは本物のジャングルを自分の目で見て、絶望的な気持ちになっていた。こんな複雑な地形をCG化することはできない。今までの『MGS』シリーズは室内を舞台にしていたため、CGで描くものは人工物しかなかった。人間の手で作られた人工物は、計算された直線的なフォルム。しかし神が作り出した自然は、人間やコンピュータの及ぶところのない、あまりに不規則に見えるフォルムをしている。原生林の中でどれひとつとしてまったく同じものがない木をCGで再現することは無謀なことと思えた。デザイナーたちは森林を一步進むごとに表情を暗くし、途方に暮れていた。

One of the most interesting things to see was how each member of staff reacted. The staff of the background modeling unit, who had to draw all the trees in CG, looked at the real jungle with their own eyes and felt hopeless. It was impossible to CG such a complex terrain. Up until now, the »MGS« series had been set indoors, so the only thing CG would depict was people and objects. Artifacts created by human hands are calculated and linear in form. But nature, created by divinity, has shapes that look so irregular that they are beyond the reach of humans and computers. It seemed foolhardy to use computer graphics to recreate a tree in an old-growth forest, where no two trees are exactly alike. The designers' faces darkened with each step through the forest, and they were at a loss.

一方、大喜びしたのはゲームデザインを担当するスクリプトユニットだ。森は常に表情を変え、性格が変わる。木のうろに潜んでみたらどうだろう、木の枝にぶら下がったらどうだろう、川や沼地に身を潜めてみてはどうだろう。各スタッフの頭の中にアイデアがほとぼしっていき、大森林を舞台にした潜入ゲームに確信を得た。そして、森林取材中によく行方不明になったのがサウンドのスタッフ。彼らは録音機材を持って屋久島の森林に挑み、ゲームの中で使うために、森の音や、風の音、川辺の音を収録した。スタッフの足音や喋り声を録音しないように最後尾を歩いていたのだが、つい録音に辨力入り、気がつけばまわりには誰もいないという事態に。何度もはぐれて、そのつど大騒ぎが起きた。彼らにとっては命がけの取材だったのである。

On the other hand, it was the Script Unit in charge of game design that was overjoyed. The forest constantly changes its expression and personality. How about hiding behind a tree, hanging from a branch, or hiding in a river or swamp? Each staff member's mind was filled with ideas, and they were convinced that we could create an infiltration game set in a large forest. The sound staff often went missing while covering the forest. They took their recording equipment to the forests of Yakushima Island and recorded the sounds of the forest, wind, and riverside for use in the game. They were walking at the end of the line to avoid recording the footsteps and chatter of the Staff but were so focused on recording that they could find themselves with no one around. They got separated many times and every time there was a big commotion. It was a life-threatening experience for them.

屋久島取材から帰ると、その体験をもとに開発が始まった。背景モデリングユニットのリード・アーティスト木村峰士氏は1本の木を作ることから始めた。

「1本の木を作って、そこから全体のトーンを考えなんです」(木村氏)

どんな大森林でも1本の木の集合体である。1本の木にリアリティがなければ、大森林のリアリティなど生まれるわけがない。木、岩、地面のサンプルをデザインし、『MGS3』の舞台であるロシアのジャングル(架空)のイメージを膨らませていった。問題はプログラム面にあった。『MGS2』で使った描画プログラムでは、木々をたっぷり表示することは難しかった。狭い空間をきっちりと描くことに最適化されており、約20メートル四方のジャングルを描くことが限界だったのだ。

After returning from the trip to Yakushima, development began based on the experience. Mr. Mineshi Kimura, the lead artist of the Background Modeling Unit, started by creating a tree.

»I designed one tree and from there I set the tone for the whole scene.« (Mr. Kimura)

Even a large forest is a collection of trees, and without the reality of a single tree, there is no way to create the reality of a large forest. He designed samples of trees, rocks, and the ground, and developed an image of the (fictional) Russian jungle that was the setting for »MGS3.« The problem was in the programming. The drawing program used in »MGS2« was not able to display a lot of trees. It was optimized for drawing tight, empty spaces, and in turn, it could only depict a jungle of about 20 meters square.

そこで、プログラムユニットの植原一充氏と高部邦夫氏は『MGS2』で用いたプログラムを、コードレベルからリファイン(清書)することにした。『MGS2』のプログラムには、初めて"プレイステーション2"を研究したころのプログラムがまだ生きている。それをすべて捨てて、ゼロから作り直す。魂だけを残して、もう一度始めから。『MGS2』開発中に獲得したノウハウを込めて、圧倒的に特化された描画プログラムを作りあげたのである。結果的に最大100メートル以上のステージが用意され、圧倒的な密度と湿気あふれるジャングルが実現した。

Therefore, Kazunobu Uehara and Kunio Takabe of the Program Unit decided to refine the program used in »MGS2« from the code level on, since it belongs to the time when they first studied the »PlayStation 2.« Everything was thrown away and rebuilt from scratch. Leaving only the spirit alive. They put all the know-how they had acquired during the development of

»MGS2« to create an overwhelmingly specialized rendering program. The result is a jungle of over 100 meters with overwhelming density and humidity.

また、プログラムユニットは、背景モデリングユニットと、ゲームデザインを担当するスクリプトユニットが共有して使える、新しいステージデザインツール「CCT」を提供した。このツールは樹木など同じモデルを参照配置するためのライブラリ機能や敵追跡方法の変更などによる新たなデータ作成機能、「カムフラージュ率」など新たな当たり属性の大幅増加に対応、微小ポリゴンなどデータ不具合検出機能などが強化されている。たとえば、地形の色にあわせてカムフラージュをして敵兵から見つかりにくくするというゲーム中のルールは、背景とゲームが密接に連動する部分である。

The Program Unit also provided a new stage design tool called »CCT,« which could be shared by the Background Modeling Unit and the Script Unit, which is responsible for game design. This tool has been enhanced with a library function for reference placement of the same models (such as trees), a new data creation function for changing the enemy tracking method, support for a large increase in new hit-attributes such as the »camouflage rate,« as well as a function for detecting data defects (such as small polygons). For example, the in-game rule of using camouflage that matches the color of the terrain to make it harder for enemy soldiers to find you is an area where the background and the game are closely linked...

スクリプトユニットがゲームの面白さだけを追求して地形マップのデザインをするとジャングルらしいリアリティが失われる。そこで背景モデリングユニットのデザイナーが、スクリプトユニットのスタッフと情報共有をしながら、ゲーム中の地形マップを作れるようにするツールが提供されたのだ。リアリティを失わずに、ゲームとして面白い空間を作りあげる。そのためには多くのスタッフの献身的な作業が必要だったのだ。

If the script unit designed the terrain map only for the fun of the game, the jungle-like reality would be lost. That's why we provided a tool that allows the designers of the background modeling unit to create the terrain maps in the game while sharing information with the staff of the script unit to create an intriguing space for a game without losing reality. This required the dedicated work of many people.

手触りと魂 Body and Soul 相模湖模擬訓練合宿 Lake Sagami Simulation Camp

目に見えない味わいや手触りのような部分。ゲームにとって何よりも大事だが、最も生み出すのが難しい部分。その片鱗が生まれ始めた転換点は、2002年の秋に行われた相模湖による模擬訓練合宿である。『MGS』シリーズの軍事アドバイザーである毛利元貞氏は、この1泊2日のキャンプで『MGS3』の基礎となる軍事知識を、スタッフに徹底的に叩き込んだ。毛利氏と彼のチームは『MGS3』スタッフのリクエストを受け、朝から晩までぶっ通しのレッスンメニューを用意した。模擬装備は軍隊さながらのものを身につけ、食事はレーション(糧食)。就寝時は各自のバンガローに歩哨を立てて、奇襲を警戒させる。まさに戦場の緊張感を開発スタッフに宿らせようとしたのだ。朝からカムフラージュや密林での戦闘方法を学んだあとは、毛利チームと『MGS3』開発チームで模擬

戦を実施。開発スタッフはこの教習で「ストーキング(自分の足音を消して歩く)」や「トラッキング(敵の足跡をつけていく)」「カムフラージュ」のアイデアを膨らませていった。

Invisible aspects like taste and touch are the most important part of the game, but the most difficult ones to create. The turning point in this ambition was a simulation at Lake Sagami in autumn 2002. Motosada Mori, the military advisor for the »MGS« series, thoroughly drilled the staff in the military knowledge that would form the base of »MGS3« during this two-day, one-night camp. At the request of the »MGS3« staff, Mori and his team prepared a full day of lessons from morning till night. They wore mock military-style gear and ate rations. At bedtime, a sentry was placed in each bungalow to guard against surprise attacks. This was an attempt to imbue the development staff with the tension of the battlefield. After a morning of learning how to fight in the jungle with camouflage, the Mori team and the »MGS3« development team had a mock battle. This was a great opportunity for the developers to refine their ideas on »stalking,« »tracking« and »camouflage.«

なかでも強烈だったのはCQC(近接戦闘術)だ。ナイフと銃を持った状態で、相手の身体のバランスを崩し、そこから投げ、首絞め、倒すという一撃必殺の近接戦闘術。実戦投入している軍隊は限られている最新技術だけに、毛利氏のコーチは緊張感漂うものだ。『MGS3』スタッフは片っ端から投げ飛ばされ、地面に叩きつけられ、模擬ナイフで刺された。「30回は投げ飛ばされたと思う」「骨が折れそうになるほど叩きつけられた」。まさに全身でCQCの殺傷力を体験したのだ。合宿のクライマックスは夜襲だった。『MGS3』スタッフがバンガローで寝静まったころ、毛利チームが音を立てずに周囲を包囲。歩哨をナイフで脅して人質にとると、一気に寝ている開発スタッフに襲いかかった。開発スタッフはアルファチームとブラヴォーチーム、チャーリーチームにわかれて宿泊していたのだが、いずれも瞬殺。戦場で「寝る」ということの恐怖を叩き込んだのである。

CQC (close-quarter combat) was one of the most intense. With a knife and a gun in hand, one would throw, choke, or knock his opponent off balance with a single blow. Mr. Mouri's coaching was tense, as only a limited number of armies are using the latest technology in the field. The »MGS3« staff was thrown from one side to the other, knocked to the ground, and chopped with mock knives. »I think I was thrown around thirty times.« »They hit me so hard I almost broke my bones.« They experienced the lethal power of CQC with their whole body. The climax of the training camp was the night attack. As the »MGS3« staff slept in their bungalows, Mouri's team surrounded the area without making a sound. They threatened the sentry with a knife, took him hostage, and attacked the sleeping development staff at once. Split into Alpha, Bravo, and Charlie Team; they were all instantly killed. The fear of sleeping on the battlefield was put into their heads.

ちなみに合宿が終わるころには、開発スタッフはレーシヨンに辟易していた。本物の軍隊が使っているレーシヨンを食べていたのだが、あまりのまずさにいくつかこっそり買っておいだしたラーメンを調理して食べたのだという。そのラーメンの美味しいことと云ったら！『MGS3』で、レーシヨンの回復量が小さく、ラーメンの回復量が大きいのは合宿の経験がもとになっている。「体験」から、ゲームは作られているのだ。相模湖合宿で得た感触をいかにゲームに落とし込むか。10年来、敵兵のプログラムを担当している是角有二氏は、新しい敵兵の思考プログラムを投入しようと考えていた。

「今までのメタルは相手の敵兵の姿が見えていたんですけど、今回は相手の姿も見えなければ、こちらの姿も見えていない。見えない同士で戦うというゲームにしなければいけなかった」(是角氏)

By the way, by the end of the camp, the development staff was fed up with rations (レーション). They ate the ones used by the real army, but it was so bad that they secretly bought some ramen noodles to cook and eat. The ramen was so good! The reason why the amount of recovery from ration is so small in »MGS3,« while the amount from ramen is large, is based on the experience of the training camp. Games are made from experiences. Yuji Korekado, who has been programming enemy soldiers for the past 10 years, was thinking of introducing a new program for the enemy soldiers' artificial intelligence.

»In the past, you could see the enemy soldiers, but this time, you can't see them, and they can't see you. We had to make it a game where the players fight each other without being able to see each other.« (Mr. Korekado)

『MGS』シリーズで敵兵はプレイヤーの行動にあわせて、思考しながらプレイヤーを追い詰めようとするプログラムが仕込まれている。ゲームには現れない架空の司令官が設定されており、その司令官から兵士たちに命令が下され、プレイヤーを追い詰めるのだ。前作『MGS2』のときは建物の中という限定された空間だったが、今回のような屋外、自然空間には前作のプログラムは向いていない。そこで是角氏とスタッフはジャングルの障害物を迂回しながら、うまく巡回するプログラムを作りあげたのである。『MGS3』というゲームは、敵兵から見つからないように進むゲーム。つまり、敵兵が賢すぎるとゲームにならないし、愚かだとつまらなくなる。10年来のノウハウが詰まった敵兵が『MGS3』には登場しているのである。

In the »MGS« series, enemy soldiers are programmed to think and hunt down the player according to the player's actions. An imaginary commander, who does not appear in the game, gives orders to them the orders for this goal. The previous game, »MGS2,« was limited to the confines of a building, but the previous game's program was not suited for open-air and natural space. Therefore, Korekado and his staff created a program that would successfully navigate around the obstacles of the jungle. »MGS3« is a game of avoiding detection by enemy soldiers, and if the enemy soldiers are too smart, the game won't be playable, and if they are too stupid, it will be boring. The enemy soldiers in »MGS3« are the result of 10 years of know-how.

同時進行で進んでいたのがゲーム中に登場するキャラクターモデルの制作だ。モデルが細かく作り込まれているほど、さまざまな動きが可能になる。キャラクターモデリングユニットのリード・アーティスト佐々木英樹氏は『MGS3』のためにモデルを作り直す。骨組みやテクスチャを徹底的に調整したことで、主人公スネークなどが表情豊かに動き始めた。プログラマーの森田智紀氏は、CQCのアクションを毛利氏自らの動きを取り込むことで「正確でなおかつ無駄のない動き」を再現しようとした。トライ＆エラーを重ね、新しいスネークのモデルに毛利氏の動きを丁寧に宿らせることで、スネークは歴戦の勇士としてのアクションを身にまとい始めた。

At the same time, the character models of the game were created. The more detailed the model is, the more various movements are possible. Hideki Sasaki, the lead artist of the Reactor Modeling Unit, reworked the models for »MGS3.« The framework and textures were

thoroughly adjusted, in turn, the main character Snake & others began to move more expressively. Tomonori Morita, the programmer, tried to recreate the CQC action with »precise yet lean movements« by incorporating Mori's own movements. Through trial and error, and by carefully inhabiting Mori's movements in the new Snake model, the character began to acquire the actions of a hero of all time.

そのころ、スクリプトユニットはゲームのルールデザインを検討し始めていた。小島監督直属のチームであり、ゲームのルールからバランス、マップのデザインまで、ゲームをゲームらしく組み立てる実動部隊である。

「システムを組むプログラムも、サウンドがあげてくる効果音も、キャラクターが作るモデルも、それはすべてゲームを作るためのパーツなんですね。それを実際に組みあげていくというのが懐らの仕事。脚本や監督の考える理想を、現実にとし込んでいくことが仕事なんです」(スクリプトユニット兼ラインプロデューサー松花賢和氏)

彼らは相模湖の模擬訓練合宿で、体に染みるほど覚え込んだ CQC をゲームのルールに組み入れようとした。

At that time, the Scripting Unit was beginning to work on the rules design of the game. Under the direct supervision of Kojima, it was the actual team that assembled the game as a game, from the game balance to the map design.

»The programs that build the system, the sound effects, and the models that the designers create are all parts of the game. Our job is to actually assemble them. To take the ideals that the scriptwriter and director have in mind and put them into reality« (Script-Unit and line producer Mr. Yoshikazu Matsuhana)

They tried to incorporate CQC into the rules of the game, which they had soaked up during the mock training camp at Sagami Lake.

スクリプトユニットの吉池博明氏は毛利氏に教わった CQC を体系化し、強さ速さ動きのバランスを調整して、格闘ゲームの技のように複雑な系統を考案した。また、CQC で敵兵をホールドアップさせて、尋問するというアイデアも実現。ゲーム中に敵兵士に銃を突きつけると、約 400 通りのヒントをプレイヤーに教えてくれるといった遊びの要素もプラスされている。過剰に作り込んでこそ『MGS3』である。

Hiroaki Yoshiike of the Scripting Unit systematized the CQC taught by Mori, adjusted the balance of strength, speed, and movement, and devised a system as complex as a fighting game technique. He furthermore realized the idea of taking enemy soldiers by surprise with CQC for interrogation, during which the player can obtain about 400 different clues by pointing the gun at the enemy soldier. This is what »MGS3« is all about: over-engineering.

また、スクリプトユニットの兼吉完聡氏はレベルデザイン(地形マップデザイン)にこだわった。かつて『MGS1』のときは地形マップをデザインするにあたり、レゴブロックを実際に組みあわせて、ひとつひとつ立体的な矛盾がないか確認しながら作ったという。また、『MGS2』のときは PC 上に架空の

ゲーム空間(コンセプトマップ)を作り、実際に目で確認しながら、プレイしながら作りあげていった。そして『MGS3』では前述のように背景モデリングユニットと連動してレベルデザインを進めていったのである。

Sadaaki Kaneyoshi of the Script Unit focused on the level design (terrain map design). In the past, when he designed the terrain map for »MGS1,« he actually put Lego bricks together to make sure that there were no inconsistencies. For »MGS2,« he created an imaginary game space (concept map) on his PC. Checking it with his eyes, he played the game as he created it. For »MGS3,« he worked closely with the background modeling unit on the level design as mentioned above.

「地面の状態によってカムフラージュの効果が変わるといった、デザインとゲーム性の連携は、この分業制によって実現したシステム」(兼吉氏)

ジャングル、湿地帯、山岳、地下道、要塞内部とバラエティに満ちたマップに、それぞれ特有のゲームのルールを盛り込んでいく。敵兵の目を盗みつつ、前へと進む"パズル"にも似た、スリルあふれるステージデザインはかくして作られていったのだ。

»This division of labor has allowed us to create a system that links design and gameplay, such as camouflage effects that change depending on the condition of the background.« (Kaneyoshi)

A variety of maps, including jungles, swamps, mountains, underground passages, and the interior of fortresses, were created, each with its own unique set of rules. This is how the thrilling stage design was created like a »puzzle« where you move forward while keeping an eye on the enemy soldiers.

ロシアより愛を込めて From Russia with Love アートディレクション Art Direction

『MGS3』の舞台は 1960 年代のソ連。つまり『MGS3』の世界にはレトロで、東ヨーロッパの様式を混ぜたビジュアルが必要だ。アートディレクターの新川洋司氏は、昔懐かしいテイストとして CG にグレア(光が散乱し、輝いているような効果を与えるエフェクト)を足すことで表現した。このグレアを黄色く照らし、全体的にフィルムが太陽に焼けたようなセピア調に映像を統一したのである。また、ロシアらしさを強調するために、建物には赤(ピンク)、黒、白といった「ありえない色」が基調色として用いられた。

»MGS3« is set in the Soviet Union in the 1960s. This meant that the world of »MGS3« needs visuals that are retro, mixed with an Eastern European style. The art director, Yoji Shinkawa, added a glare to the CG to give it a nostalgic feel. This glare was a yellowish light, unifying the overall image with a sepia tone as if the film had been burned by the sun. In addition, to emphasize a Russian character, »Non-Spectral Colors«¹ such as crimson (pink),

¹ The term 「ありえない色」 is used in this article: https://www.nikkei-science.com/page/magazine/1005/201005_064.html This ensures that »Impossible Colors« would be the correct translation for it. (Here is also a YouTube Video that explains it very well: <https://www.youtube.com/watch?v=41H7kKwUIHo>) The authors of this booklet, therefore, use the term in a confusing way.

black, and white were used as the key colors for the buildings.

背景モデリングユニットのリード・アーティスト根岸豊氏は、コンクリートの打ちっぱなしで無骨なデザインでありながら、ロシア的な記号が描いてある、異国感あふれるデザインを実現した。わざとコンクリートを汚すことで、生活感や戦場感を追加していった。大要塞グロズニグラードのあの迫力は、ひとつひとつのパーツがしっかりとしたデザインで構成されているから生まれるものである。

Yutaka Negishi, the lead artist of the Background Modeling Unit, created an exotic design with a rugged, concrete surface and Russian symbols on it. By deliberately staining the concrete, he added a sense of life and war-age to the design. The power of the Great Fortress of Groznyj Grad comes from the sturdy design of each and every part.

大要塞に並ぶ、一風変わった兵器のデザインは、メカニック・デザインユニットのリード・アーティスト馬立敬一氏によるものだ。彼は持ち前の軍事知識を煤発させ、ロシアの希少な兵器を発掘してきた。核戦争に備えて設計された丸型戦車のオブジェクト 279 や、カスピ海の伴物といわれた大捜の WIG(地面幼果 II)など、グロズニグラードはまるで兵器博物館さながらである。また、アメリカで妍充され、途中で放棄された単座 VTOL 機も、『MGS3』ではフライングプラットフォームというかたちで登場する。

The unusual weapon designs flanking the Great Fortress are the work of Keiichi Matate, lead artist of the Mechanical Design Unit. He has unearthed some of the rarest weapons in Russia by using his military knowledge. His work includes Object 279, a round tank designed for nuclear warfare, and WIG (Caspian Sea Monsters II), an inspector from the Caspian Sea. The single-seat VTOL aircraft, which originated in the USA and was scrapped halfway through the production process, also makes an appearance in »MGS3« in the form of a flying platform.

「アメリカで研究中の兵器を、ソ連が鹵獲し、研究改造して実用にしたという設定です。もちろん、本物のデザインとは違う格好をしています」(馬立氏)

»The Soviet Union captured the weapon, which was undergoing research in the USA, and made modifications to put it into practical use. Of course, the design is not the same.« (Matate)

「ソ連の兵器は見た目にはめちゃくちゃカッコ悪いんですけど、設計思想を知るとめちゃくちゃカッコいいことに気がつく。そこに魅かれました」(新川氏)

»The Soviet Union's weapons look really uncool, but when you learn about their design philosophy, you realize how cool they are. I was fascinated by that.« (Mr. Shinkawa)

『MGS3』のクライマックスに登場する最強の超兵器シャゴホッドもまた新川氏と馬立氏のアイデアによって生まれたものだ。最初のコンセプトは地上のあらゆるところから核攻撃を可能にする移動

Because an »Impossible Color« is one that our brain can not perceive due to neurobiological reasons. What they mean is that pink, black and white are »Non-Spectral Colors.« If you look at photos of soviet buildings from the 60s, you can see districts where all the housing blocks are as white as the snow that surrounds them. But there are also some that have a pinkish tone. And the windows can appear like black holes (depending on the angle of the light).

要塞。キャタピラで移動し、ミサイルサイロのように変形して核攻撃をするというアイデアだった。残念ながらこのプランは採用されなかったが、このときのラフスケッチはゲーム中に登場する。最初にソコロフ博士とスネークが会ったときに、博士が暖炉にくべている設計図が、それである。

The Shagohod, the most powerful superweapon that appears in the climax of »MGS3,« was also the invention of Shinkawa and Matate. The initial concept was a mobile fortress that could launch a nuke from anywhere on the ground. The idea was to use caterpillars for transport and shape-shift into a missile silo to execute a nuclear strike. Unfortunately, this plan was not adopted, but the rough sketches from this time appear in the game. When Dr. Sokolov and Snake first meet, you can see them on the blueprints that are thrown into the fireplace.

試行錯誤が繰り返されていく。決定的だったのは、シャゴホッドの核兵器射出方法の議論だ。当初は長いレールにたくさんの薬室を並べたドイツのムカデ砲のような発射装置や、WIG (地面効果翼) と合体して核兵器を発射するといったアイデアが検討された。しかし、どのアイデアも実現にいたらず。結論として、ホバークラフト走行で最大時速 300 マイルまで加速するという設定が追加されたのである。キャタピラの代わりにドリル走行が採用され、前部にドリル、後部にホバークラフト、推進力はジェットエンジンという、極めてハイブリッドなマシンが設計された。

The trial and error process continues. The decisive factor was the debate on how to eject Shagohod's nuclear weapons. Initially, ideas such as a launcher like the German *multi-chamber gun* on its long rails, or a combination with WIGs (ground effect wings) were considered. However, none of these ideas came to fruition. However, none of the ideas were pursued to fruition. In conclusion, a hovercraft configuration was introduced that would accelerate up to 300 mph. Instead of a caterpillar, a drill drive was selected and an extraordinary hybrid machine was designed with a drill in the front, a hovercraft in the rear, and a jet engine for propulsion.

「ドリル走行が採用されたので設定が広がりました。シャゴホッドは無反動砲を背負っているので、湖の上からでも核兵器を発射できる能力があります。ゲーム中では再現できなかったんですけど、本当はホバーの部分がいかにヒレみたいになふわふわと動く設定でした」(馬立氏)

»Since the drill drive has been adopted, the configuration has been expanded. The Shagohod carries a recoilless cannon on its back, which gives it the ability to fire nukes out of a lake. We couldn't reproduce this in the game, but the hover section was actually set up to move fluffy like a squid's fins!« (Matate)

まるで実在の兵器のように、設定は細部まで練られ、シャゴホッドはリアリティが高められているのである。『MGS3』の兵器群は架空と現実の接点の世界を作りあげている。もしかしたら実現したかもしれない!? 登場する幻の兵器を見て、歴史の可能性を夢想するのも、『MGS3』の楽しみのひとつだろう。

As if it were a real weapon, every detail of the configuration has been worked out, and the Shagohod has been given a sense of heightened reality. The weaponry in »MGS3« creates a world at the intersection of the fictional and the real. Perhaps it could have been realized!

One of the pleasures of »MGS3« is to look at the phantom weapons that appear and to dream up the possibilities of history.

声優+俳優+CG Light! Camera! Action!!! ポリゴンデモ収録

Voice Performances + Vinegar Actor + CG Light! Camera! Action! Polygon Scene recording

『MGS3』のポリゴンデモは非常に手間のかかった作りをしている。まず、音声収録。次に絵コンテにあわせてアクターによる演技と動きの収録(モーションキャプチャー)。そして、その演技のデータを登場人物であるCGキャラクターモデルに写し、CG上でカメラワークを調整する。つまり、声優と俳優の演技と、CGの徹底した作り込みの液出を混ぜあわせることで、前代未聞の映像を実現して、るのだ。『MGS3』のポリゴンデモムービーは、極めて短い期間で集中的に作られた。収録開始は2003年後半。まずは台本に基づき、25人の声優が集められ、台本とごく一部のイメージ映像だけを頼りに、音街収録が進められた。台本の総ページ数はなんと1,178ページ。音声収録は21日にわけて行われた。

The polygonal Scenes of »MGS3« are made with a high level of care and attention to detail. First, there is the audio recording. Next, the actors' performances and movements were recorded (via motion capture) according to the storyboard. The performance data is then transferred to a CG character model, and then the camerawork could begin. In other words, by mixing the performances of the voice actors and actresses with the meticulously crafted CG output, an astonishing visual effect is realized. The polygon movie scenes for »MGS3« were made in a very short & intense period of time. Voice recording began in late 2003. Based on the script, 25 voice actors were gathered and the sound recording proceeded, relying only on the script and a small portion of the footage. The total number of pages in the script was a whopping 1,178. The recording was done over 21 separate days.

とくにスネーク役をつとめる主演の大塚明夫氏の演技はすばらしく、収録現場のムードメーカーとしても大いにその魅力を振りまいていた。当初、台詞量は少ないかと思われたが、結果的にシリーズ最長時間となった。同時にポリゴンデモシーンの絵コンテがあがってきた。絵コンテの総ページ数は1,064ページ。この絵コンテは、基本的なカメラワークやそのシーンに必要な俳優、小道具、演技などの要素や作業量を確認するために組まれるもの。いわば、シーンの設計図である。音声の収録は終わっているため、声優の演じた音声を聞きながら、アクターは演技をつけることになる。

In particular, Akio Otsuka's performance as Snake was excellent, and he also brought a lot of energy to the recording sessions as a mood maker. Initially, it was thought that the amount of dialogue would be small, but as it turned out, it was the longest in the series. At the same time, the storyboards for the polygonal scenes came out. The total number of pages of storyboards was 1,064. They were created to define the basic camerawork, the actors, props, and performances required for the scene, as well as the amount of work required. In other words, it is a blueprint of a scene. Since the voice recording has already been done, the actors will act while listening to the voice actors' performances.

「『MGS ザ・ツインスネークス』で北村龍平監督と収録をしたのですが、そのときの経験が大きかった。どんな収録でもこなす自信になった」(モーション監督豊田聡氏)

また、主演のスネークを演じるアクターの吉田瑞穂氏はスタントなどアクションシーンをほぼ実演。完全にスネークになりきった演技を見せた。酒に酔ったグラニンが登場するシーンでは俳優にウイスキーを飲ませる、EVA のラブシーンでは照明を真っ暗に落として俳優を酔わせて素の演技をさせるなど、小島監督による演出も呀え渡る。同時に豊田氏を始めとするスタッフも挑む。オセロットのガンプレイ、EVA のバイクの宙返り、乗莓、バイクチェイスのすべてをモーションキャプチャーで収録。超高速で人が弾き飛ばされるシーンはエアラムという空気圧で弾き飛ばす装置を採用。

»I recorded with director Ryūhei Kitamura for ›MGS the Twin Snakes‹, and that experience was a big one. It gave me the confidence to do any kind of recording.« (Mr. Satoshi Toyoda, Motion Director)

モデルガンに3点のポイントをつけて銃の回転を撮り込んだり、ワイヤーで固定した木馬(バイク)を動かしたりと、まさしくアクション映画の撮影さながらの徹底したこだわりを見せた。総打ちあわせ日数14日間、総リハーサル日数8日間、撮影日数27日、収録時間20時間超。収録現場の雰囲気も良好だったため、最後の収録であるラブシーンの撮影が終わったときには、1本(以上)の映画を撮り終わったような達成感を全スタッフが共有していた。

They used three points on a model gun to film the rotation of the gun, and moved a wooden horse (motorcycle) fixed with wires, just like shooting an action movie. It took 14 days of meetings, 8 days of rehearsals, 27 days of shooting, and over 20 hours of recording. The atmosphere at the recording site was so good that when the last love scene was shot, all the staff felt a sense of accomplishment as if they had just finished filming one movie (or more).

俳優が演じにモーションデータや、CGモデル、背景モデルやエフェクトを組み合わせてドラマチックなポリゴンデモを演出する。この作業を担当したのがリアルタイムデモ監督の小林政哉氏である。本来、CGの世界は物理法則もなければ、もちろん魂が宿っているわけでもない。ユーザーにとっては実写映像のように何気なく見えるポリゴンデモシーンもすべての動きをリアルタイムデモユニットのスタッフがひとつひとつ調整しているのだ。

カメラワークを検討する。面白いのは、このカメラワークに実写の手法が撮り入れられていること。わざと手持ちカメラ風に画面を揺らしたり、クレーン撮影風に俯瞰で撮ったりすることで、「カメラマンが撮影している」ことをプレイヤーに感じさせるのだ。太陽を見あげると、レンズフレアが出たり、雨が降ると画面に水滴がついたりするのも、カメラマンの存在を感じさせるため。とにかくCGというと、無機質な映像を連想させるが、わざとカメラマンの息遣いを映像に忍ばせておくことで、親しみのある映像作りをしているのである。

Dramatic polygonal demos are created by combining motion video, CG models, background models, and effects with actors' performances. Masaya Kobayashi, director of Realtime Video Scenes, was in charge of this work. The world of CG does not have physical laws, nor does it have a soul. To the audience, every movement in the polygon demo scene looks as casual as a live-action video, but it is adjusted one by one by the staff of the Real-Time Demo Unit. Examining the camera work: What's interesting is that it incorporates live-action techniques. By deliberately shaking the screen in the style of a handheld camera or shooting from a bird's eye view in the style of a crane shot, the player is made to feel that a

cameraman is shooting. When looking up at the sun, lens flares appear, and when it rains, water droplets appear on the screen in order to make the viewer feel the presence of the cameraman. CG is often associated with inorganic images, but the cameraman's presence is intentionally kept in the images to create a friendly atmosphere.

カメラワークが決まれば、CG モデルに手の動きや顔の表情、そして目の動きをつけていく。モーションキャプチャーではそういった細かい部分の動きは撮りきれない。そのため、アニメーターたちが動かして、新たに演技をさせる必要があるのだ。『MGS ザ・ツインスネークス』のポリゴンデモは4時間あったが、それを凌駕する過去最長の5時間。映画2本分以上の感動が、『MGS3』には詰め込まれているのである。

Once the cinematography is established, hand movements, facial expressions, and eye movements are added to the CG model. The motion capture camera cannot provide such details. Therefore, the animators had to create a new character. The Polygon scenes for »MGS The Twin Snakes« were 4 hours long, but the ones for MGS3 are the longest ones ever with 5 hours running time. That's more than two movies full of emotions.

ハリウッド Jungle Boogie サウンドデザイン Hollywood »Jungle Boogie« Sound Design

静謐なるジャングル——島の鳴き声、風と葉のそよぎ、虫の音。しかし、その静寂は敵に見つかった瞬間に破られる。強烈なリズムの音楽が流れ始め、緊張感が極度に高まる。サウンドユニットの村岡一樹氏は、今までの『MGS』シリーズとは違う、新しいサウンド設計を行っている。ひとつは音声を除く、最大で4本の音楽、環境音を"プレイステーション2"でリアルタイムミキシングしながら鳴らすという試みである。ストーリーミングにより、高い音質とリアルタイムの自然音と音楽の切り替えを実現したのだ。効果音においても、余裕のあるサウンド設計をしている。

The quiet jungle - the singing of the birds, the rustling of the wind and leaves, the buzzing of insects. But this serenity is broken the moment the enemy finds you. Music with a strong rhythm begins to play, and the tension rises to an extreme level. Sound designer Kazuki Muraoka has designed a new soundtrack that is different from the previous »MGS« series. For one thing, up to four tracks of music and ambient sounds (without music) are mixed in real-time on the PlayStation 2. For another, audio streaming has made it possible to achieve high sound quality and real-time switching between nature sounds and music. The sound effects were also designed with a lot of sensitivity.

「跳弾音が変わることによって、撃たれるスリルが増すんです」
(サウンドユニット牧村亮治氏)

敵に狙われて弾が外れたときの跳弾音だけで数種類。当たったときの材質にあわせて音が変わるようになっている。サウンド面で『MGS3』をゲームとして緊張感あふれるものに仕上げたのだ。もうひとつの試みはサラウンド。四方八方から音を鳴らすことで、臨場感を高めている。これはポリゴン

デモシーンで効果的に発揮されており、たとえばバイクチェイスシーンでの迫ってくるシャゴホッドの迫力はすさまじいばかりだ。

»Varying ricochet sounds add to the thrill of being shot.«
(Ryoji Makimura, Sound Unit)

There are several types of ricochet sounds when a bullet misses its target. The sound changes depending on the material the bullet hits. In terms of sound, we have made »MGS3« a game full of tension. Surround sound was a key element for this endeavor. As the sound is played from all directions to enhance the sense of realism. This is effectively demonstrated in the polygonal demo scenes, for example, in the motorcycle chase scene, the power of the oncoming Shagohod is incredible.

これらのシーンのファイナルミックスや収録は、ハリウッドのスタジオで行われた。音素材は、日本から持ち込んだものもあれば、アメリカで作りあげたものもある。アメリカでの効果音は、ハリウッドの専門のフォーリーアーティストによって、その場でつけられた。たとえば、足音ならば、その場で特殊な靴を履いて足踏みすることで、いかにも足音らしい足音を収録する。シャゴホッドの悲鳴のような起動音は、象の鳴き声に、ガスバーナーの音と手回しドリルの音を混ぜて。蜂の羽音は、紙を振る音。

The final mix and recording of these scenes were done at a studio in Hollywood. Some of the sound materials were brought in from Japan, while others were created in America. The sound effects in America were added on the spot by professional foley artists in Hollywood. For example, footsteps can be recorded by wearing special shoes which are then treaded on the spot to produce footstep-like sounds, the sound of a bee's wings turns into the one of flapping paper, and the screeching sounds of Shagohod's starting engines were in turn mixed from elephant sounds, gas burners, and hand drills.

「ファイナルミックスは Warner Bros Studio で行ったのですが、そのミキサーは映像を見ただけで、我々が求める演出をすべて把握し、ベストのミキシングを完成させる、すさまじい能力の持ち主でした」(サウンドユニット戸島壮太郎氏)

フォーリー日数はハリウッド 17 日間、ミキシング日数はハリウッド 25 日間に国内 4 か月。

『MGS3』では、まさしく最高峰の音響作りがなされたのである。

»The final mix was done at Warner Bros. Studio, and the mixer there had an amazing ability to grasp all of the directions we wanted just by looking at the footage and complete the best possible mix.« (Sotaro Tojima, Sound Unit)

It took 17 days in Hollywood for Foley, 25 days in Hollywood for mixing, and 4 months in Japan for assembling. In »MGS3,« the highest level of sound production was achieved.

トリロジーそしてその次へ The Continuing Way

「10年のノウハウを詰め込み、最高の品質で、最高の話題性を詰め込み、『MGS3』を完成させました」小島監督は『MGS3』が完成したときにそうコメントした。

はたして、あなたにとってはどんなゲームに見えているだろうか。100人を超すスタッフの3年間の時間と努力と成長が込められた、強烈なるエンタテインメントの塊をたっぷりと味わってほしい。

»We've packed 10 years of know-how, the highest quality, and the most buzz into MGS3,« commented Director Kojima when »MGS3« was completed. What kind of game does it look like to you? I hope you will enjoy this intense piece of entertainment, which is the result of 3 years of time, effort, and dedication by over 100 staff members.

スネーイーターガイド①

Snake Eater Guide ①

「本当に、蛇を食べてみた！」蛇レシピ～序章

»I really tried to eat a snake!« Snake Recipes - Introduction

蛇を食べて、スネークが大喜びする！

「うまい！最高だ～っ！」

そんなに蛇ってうまいのか……？たしかに、蛇を黒焼きにすると健康にいいっていうし、蛇をつけたお酒もあるし、細くて長いといえうどん類やそば類にも近い(?)。ルックス的には凶悪だけど、問題は外見よりも中身。いったい、蛇って何味なんだ？ そんな疑問を解くべく、実際に蛇料理を食べてきました！これぞ本物のスネークイーター。蛇料理を「ザ・エクストリーム解説！」。はたして、蛇の真の味やいかに？

Eat the snake, the snake will be so happy!

»It's good! It's so good!«

Are snakes really that good...? It is true that grilled snakes are good for your health, that there are alcoholic beverages with snakes in them, and that long & thin snakes are similar to noodles and soba noodles. They are wicked in looks, but the problem is more on the inside than the outside. What the hell does a snake taste like? To answer these questions, I actually ate some snake food! This is a real Snake Eater Guide. Snake food: »The Xtreme Tutorial!« So, what is the true taste of the snake?

鬼が出るか、蛇が出るか

You never know when you might get a demon or a snake

東京から電車でゆらり1時間30分。空っ風が吹き荒れる赤城山が見下ろす、群馬県の藪塚。そこに蛇の料理専門店「mam本舗ナカゼン」がある。ここは『メタルギアソリッド3 スネークイーター』の開発スタッフも取材に訪れた、日本最大の蛇園ジャパンスネークセンターのすぐそば。つまりこのあたり、右を向いても、左を向いても蛇づくしなのである。

蛇っぽさを微塵も感じさせないおしゃれな山小屋風の建物に入ると、ご主人にして料理長の中根善市さんが蛇を持って登場した。ご主人は蛇を料理し始めて、なんと半世紀、50年以上。ありとあらゆる蛇を料理し、ありとあらゆる蛇を食べつくした、リアルスネークイーターだ。

An hour and a half by train from Tokyo. Yabuzuka, Gunma Prefecture, overlooked by the windswept Mt. Akagi. That's where I found Naka-Zen (mam本舗ナカゼン), a restaurant specializing in snake dishes. This is right next to Japan's largest snake park, the Japan Snake Center, which the development staff of »Metal Gear Solid 3: Snake Eater« visited for an interview. In other words, this area is full of snakes, whether you look to the right or to the left. As we entered the ostentatious cabin-like building with no hint of a snake, Zenichi Nakane, the owner and head chef, appeared with a snake. The owner has been cooking

them for more than 50 years, half a century. He is a real snake eater who has cooked all kinds of snakes and eaten all kinds of them.

「蛇っていうのは、鶏肉に近いなんていわれるね。キングコブラもアナコンダも食べたけれど、大きい蛇ほど肉が硬くてダメ。個人的に一番うまいと思っている蛇は、日本のシマヘビ。」厨房を覗かせてもらうと、木のケースの中に、いるわいるわ、細いやつから太いやつまで。ナカゼンで扱っているのは、主にシマヘビとマムシ。どちらも中根さんが鉄のハサミのような道具で蛇の体をつかむと、たちまち牙をむいてその鉄棒に絡みついてくる。明らかに殺意がある！あぶない。

「マムシはかまれないようにしないと。毒で腕が二倍にもふくらんじゃうからね」。えつ、蛇料理歴 50 年の中根さんでも、噛まれることがあるの？やはり、蛇は危険だ!?

「この蛇たちは 2 か月くらい、何も食べさせていないから、おなかがすいてる。科埒をする蛇はしばらく何も食べさせないようにしているんだ。与えるのは水だけ。鱗をやると、味がにごるから。でも、あまりほうつておくと蛇同士が共食いしてね。シマヘビがマムシを食べてしまったりする。そこは気をつけなはと。」

»They say that a snake tastes like chicken. I've eaten king cobras and anacondas, but the bigger the snake, the tougher the meat. Personally, I think the best snake I've ever eaten is the Japanese striped snake.« I peeked into the kitchen and saw that there were snakes in the wooden case, from thin to thick. Naka-Zen mainly deals in Shimahebi and Pit Vipers. When Mr. Nakane grabbed a snake with an iron scissors-like tool, it immediately bared its fangs and became entangled in the iron bar. It was obvious that it wanted to kill us! It was dangerous. »You have to be careful not to get bitten by a Pit Viper. Their venom can make your arm swell up to twice its size.« How come even Mr. Nakane, who has been cooking with snakes for 50 years, has never been bitten by one? After all, snakes are dangerous! »These snakes are hungry because I haven't fed them anything for about two months. I try not to feed the snake anything for a while. All we give them is water. If they gain too much weight, the taste becomes bland. But if you leave them alone too long, the snakes will eat each other. I've seen a Simahebi eating a Pit Viper. You have to be careful about that.«

蛇の道はへび

Set a thief to catch a thief

蛇を調理して食べるという行為のルーツは中国にあるという。いわゆる漢方の技術だ。中根さんが初めて蛇料理に携わったのも、親戚の漢方のお店の手伝いをしたとき。その店に「蛇のハンバーグ」などのメニューがあったのだ。やがて、中根さんはジャパンスネークセンターの初代責任者を担当することになる。そこで彼は蛇を捕まえては、地元の人たちと蛇料理を食べるようになっていく。あちこちで蛇の料理方法を伝授したり、大学病院で蛇の解剖などを頼まれるようになり、一躍センターの名前は全国区になっていったのだ。

The act of cooking and eating snakes has its roots in China. It is a so-called Chinese medicine method. Mr. Nakane first became involved in snake cooking when he helped out at a relative's Chinese medicine shop. The Store had a menu that included »Snake Hamburgers.« Eventually, Mr. Nakane became the first person in charge of the Japan Snake Center. There he catches snakes and begins to eat snake soup with the locals. The center's name became a nationwide phenomenon as they were asked to teach people how to cook

snakes and to perform dissections of snakes at university hospitals.

蛇は動物性たんぱく質を一度に入手できる、貴重な栄養源でもある。動物が成長するのに必要な「必須アミノ酸」のすべてを含んでいるという。あるときは、病気で栄養が足りない入院中の子どもや医師に蛇料理をごちそうしたこともあった。また、あるときは、自衛隊に野外での蛇の調理方法を教えたことも。特殊部隊のことを、アメリカ軍の中の隠語でスネークイーターと呼ぶそうだが、日本においても、自衛隊はスネークイーターだった！

Snakes are also a valuable source of nutrition, with access to animal protein all at once. It is said to contain all of the »essential amino acids« that animals need to grow. On one occasion, he served snake food to hospitalized children and doctors who were ill and lacking in nutrition. On one occasion, he taught the Self-Defense Forces how to cook snakes in the open field. They call special forces »Snake Eaters« in a secret language of the US military, and in Japan, the Self-Defense Forces were »Snake Eaters« too!

藪をつつして蛇を出す

Scare out a snake by poking at the brush

「マムシのハンバーグ(マムシの生き血つき)」「マムシの姿焼き(マムシの生き血つき)」「シマヘビの唐揚げ(シマヘビの生き血つき)」「マムシの原型(電気乾燥させた姿干し)」……。ナカゼンのメニューにはズラリ蛇。

「美味しい蛇は身が引き締まっている。すらりとして無駄がない。蛇を料理にするときの最大の問題は、骨。蛇の骨は硬いんだ。魚のように丸呑みするわけにはいかない。だからシマヘビなら、丁寧に背骨と肋骨をすべて手で抜く必要があるし、マムシならば骨を念入りにたたいて、砕く必要がある」。

かなり手間のかかる食材であることは間違いない。それでは、ご主人に蛇を料理していただくとしよう。レッドスネーク・カモン! (次章へ)。

The »Pit Viper Hamburger Steak (with Pit Viper's live blood),« »Pit Viper Roast (with Pit Viper's live blood),« »Striped Viper Burger (with Striped Viper's live blood),« and »Pit Viper dried (by electricity)« ...The menu at Nakazen has a variety of snacks. »A good snake has a firm body. It's sleek and lean. The biggest problem when cooking snakes are the bones. Snake bones are hard. You can't just swallow it up like the ones of a fish. So if it's a striped snake, you have to carefully pull out all the backbone and the ribs by hand, and if it's a pit Viper, you have to carefully tap and crush the bones.« It's a pretty labor-intensive ingredient, that's for sure. Now, please let the master cook the snakes for us. Red Snake COME ON!¹ - (Go to the next chapter).

マムシとスッポン料理の店 マム本舗 ナカゼン 群馬県新田郡薮塚本町大字薮塚 121-1
Mamuhonpo Nahzen, a restaurant that serves Pit Vipers and sous vide dishes
121-1, Oaza-Yabuzuka, Yabuzuka-Honmachi, Shindagun, Gunma

¹ Red Snake is a Comedian, and COME ON! a Show he has done.

TEL 0277 (78) 8222

MGS2 解説

MGS2 Exposition

HISTORY

21 世紀初頭――

シャドー・モセス事件(『MGS1』)以後、闇武器市場(ブラックマーケット)はメタルギアの技術情報でもちきりだった。事件の首謀者リボルバー・オセロットが情報を流出したからだ。多くの亜種が世界中に拡散し、メタルギアは核武装国にとって特別な兵器ではなくなっていく。その情勢下に生まれた反メタルギア組織「フィランソロピー」のメンバーとなつたソリッド・スネークとハル・エメリッヒ(オタコン)は、新型メタルギアが海軍の手により極秘裏に輸送されるという情報をつかむ。スネークは、ニューヨークのハドソン川を航行中の偽装タンカーへ潜入する。だが、その潜入にあわせたように、タンカーは元ロシアの女兵士オルガ・ゴルルコビッチが率いる武装集団によって制圧されるのだった。海軍、武装集団、リボルバー・オセロット。水陣胸川のメタルギア RAY をめぐる 3 つともえの戦闘のすえ、タンカーは沈没する。

Early 21st century

After the Shadow Moses Incident (»MGS1«), the black market was abuzz with technical data on Metal Gear. This is because the mastermind behind the incident, Revolver Ocelot, leaked the information. As more and more variants spread around the world, Metal Gear became less and less a special weapon for nuclear-armed countries. Solid Snake and Hal Emmerich (Otacon), now members of »Philanthropy,« an Anti-Metal Gear organization born out of this situation, learn that a new Metal Gear is being transported by the Navy to a secret location. Snake infiltrates their disguised tanker that is sailing on the Hudson River in New York. However, just as he is about to infiltrate, the tanker is overrun by an armed group led by Olga Gurlukovich, a former Russian soldier. The navy, the militia, and Revolver Ocelot. After a three-way battle for the Metal Gear RAY, the tanker sinks.

タンカー沈没事件から 2 年後。流出した大量の油を処理するため、マンハッタン沖に海上除染施設「ビッグ・シェル」が建設された。そのプラントが「サンズ・オブ・リバティへ自由の息子たち」と名乗る武装グループによって占拠される。サンズ・オブ・リバティのリーダーの名前は、死んだはずのソリッド・スネーク！彼は視察に訪れていたアメリカ合衆国大統領を人質にとり、元対テロ訓練部隊デッドセルとともにビッグ・シェルに大貴の保衛を設置、多額の現金を政府に要求した。もし仕掛けた爆弾が爆発すれば、化学災害を誘発し、有史以来最悪の環境破壊に見舞われる――。

Two years later. To deal with the massive amount of oil spilled, a marine decontamination facility called »Big Shell« was built off the coast of Manhattan. The plant is taken over by an armed group that calls itself the »Sons of Liberty.« Their leader is named Solid Snake, who is supposed to be dead! He took the President of the United States hostage who was about to inspect the facility. Along with the former Dead Cell anti-terrorist training unit, Snake set

up a massive fortress in Big Shell and demanded a large amount of cash from the government. If the bombs explode, they will cause a chemical disaster that will be the worst environmental crisis in the history of the world.

政府は新生 FOXHOUND 部隊の出動を要請。バーチャルリアリティで訓練を積んだ隊員「雷電」が派遣される。彼は水面下よりビッグ・シェルに接近、単独潜入任務(スニーキングミッション)を開始した。潜入を進めるごとに雷電の作戦には不協和音が響き始める。イロコイ・プリスキンと名乗る、謎の兵士の出現。サイボーグ忍者の登場。そして絶対に弾が当たらない不幸の女王フォーチュン、不死の男ヴァンプ、爆弾魔ファットマンといったデッドセルたちとの戦い。そして、死んだはずのソリッド・スネークがリボルバー・オセロットとともに姿を見せる。やがて、雷電が大統領のもとへたどり着いたときに、この不協和音の正体が見えてくる。この事件は「愛国者達」という影の支配者によるシャドー・モセス事件のシミュレーションだったのだ。アメリカの財界、政界、軍部を超越した存在、愛国者達。彼らがすべての黒幕であり、大統領も議会もあやつり人形に過ぎなかったのである。そして、その愛国者達に抵抗する存在こそがソリダス・スネークだった。彼らはテロを起こし、アメリカに新世界「OUTER HEAVEN」を築こうとしていたのである。彼らの最大の武器は、このプラントに眠る、新型巨大メタルギアの「アーセナルギア」。核弾頭などを含む数千基のミサイル兵器を搭載し、量産型メタルギア RAY の群れを護衛にもつ、鉄壁の要塞。やがて、アーセナルギアが愛国者達を破壊するために、動き始める。

すべては仕組まれていた。シミュレーションする者と、される者。それに逆らう者の戦い。シャドー・モセス事件を再現する「S3 計画」とは何なのか。雷電の役割とは何なのか。衝撃の解答が雷電に投げかけられる。

The government requested the deployment of the new FOXHOUND unit. Raiden, a member of the team and trained in virtual reality, is dispatched. He approached Big Shell from underwater and began his sneaking mission alone. As the infiltration progresses, Raiden's mission begins to sound dissonant. A mysterious soldier, who calls himself Iroquois Pliskin, appears - as well as a cyborg ninja. And then there's the battle against Dead Cell: Fortune, the Queen of Misery, who never gets hit by a bullet; Vamp, the man of immortality; and Fatman, the bomber. Then, Solid Snake, who was supposed to be dead, shows up with Revolver Ocelot. Eventually, when Raiden reaches the President, the true nature of the dissonance becomes apparent. The events were a simulation of the Shadow Moses incident by a secretive group called the »Patriots.« They transcend the business, political, and military circles of the United States. They were the masterminds behind everything, and the president and Congress were just their puppets. And the one who resists these »Patriots« is Solidus Snake. He was trying to build a new world (»OUTER HEAVEN«) in America by the means of terrorism. His biggest weapon is Arsenal Gear, a new giant Metal Gear that lies hidden beneath the plant. This ironclad fortress is equipped with thousands of missile weapons, including nuclear warheads, and is escorted by a swarm of mass-produced Metal Gear RAYs. Soon, the Arsenal Gear begins to make its move to destroy the »Patriots.« It was all a set-up. Those who simulate, and those who are simulated. As well as the battle of those who defy it. It is the »S3 Project« that re-enacts the Shadow Moses incident. What is the role of Raiden? A shocking answer is thrown at him.

GAME SIDE

風、雨、煙描かれた空間

A room painted with wind, rain, and smoke

2000 年 1 月 23 日、「プレイステーション 2」の登場。それが『メタルギアソリッド 2』にとって、最も大きなドライブになった。「プレイステーション 2」はエモーションエンジン(EE) という CPU と、グラフィックシンセサイザー(GS)という描画チップを持っている。エモーション(情感)を描くというコンセプトを持つ、このゲーム機の登場は「空間の匂いや雰囲気を描き、今までにない緊張感を表現する」(小島監督)という『メタルギアソリッド 2』のコンセプトにぴったりだったのだ。

On March 04th, 2000, »PlayStation 2« was released.¹ That was the biggest boost for »Metal Gear Solid 2.« »PlayStation 2« has a CPU called Emotion Engine (EE) and a graphics chip called Graphic Synthesizer (GS). The emergence of this console, with its concept of depicting emotions, was perfect for the concept of »Metal Gear Solid 2,« which Kojima describes as »depicting the smell and atmosphere of space and expressing an unprecedented sense of tension.«

GS の驚異的なフィルレート(塗りつぶし機能)をフルに使い、半透明で影や雨粒、霧、銃撃の煙などを描く。見事に描かれたゲーム空間の湿気や淀んだ空気は「敵に見つからずに潜入する」という『メタルギア』シリーズの緊張感に新しいエッセンスを加えることに成功した。また、一室に 500 近くの光源をおき、微妙なライティングで空間の密室感を表現するなど、演出的な表現も向上。まさしくプログラマーの技術(テクノロジー)と、デザイナーの技術(テクニク)が上手にかみ合わせられた世界作りには、感服するばかりだ。約 3,300 のモデル(キャラクター)数、53,000 パターンのモーション(動き)、約 10,000 種類の音声などの膨大なデータを詰め込んだ、一本。2000 年度に催されたアメリカ最大のゲームショウ「E3(エレクトロニック・エンタテインメント・エキスポ)」で最優秀賞を取ったこともうなずける技術力だった。まさに「プレイステーション 2」という自由なフィールドから生まれた、ゲーム「サンズ・オブ・リバティ(向風の総子たち)」。ゲームとしての新しい空間表現が、ここにある。

Using GS's amazing fill rate to the fullest, it paints semi-transparent shadows, raindrops, fog, and smoke from gunfires. The humidity and stagnant air within the playground, which is beautifully rendered, successfully adds an exciting new essence to the »Metal Gear« series' »infiltration without being detected by the enemy.« In addition, it has improved dramatic expression, such as the use of nearly 500 light sources in a single room to express a sense of seclusion in a space through subtle lighting. The way the programmer's technology and the designer's technique could work well together to create a world was truly impressive. This is a game that contains a huge amount of data, including about 3,300 models (characters), 53,000 motion patterns, and about 10,000 sounds. It is no wonder that this technology won the top prize at the Electronic Entertainment Expo (E3), the largest game show in the United States, held in 2000. The game »Sons of Liberty« was born from the freedom of the »PlayStation 2« platform. A new spatial expression for games is here.

¹ The original text sets the Japanese launch date for the »PlayStation 2« on On January 23, 2000. This is incorrect. Maybe the authors confused it with the launch of the PocketStation (January 23rd, 1999).

TECHNOLOGY

ミームと受け継がれるもの

Memes and Inheritance

冷戦時の 1957 年、アメリカ国防総省はソ連との軍事拡大競争に抵抗するために ARPA(高等研究計画局)を結成した。この局が研究した構想が、コンピュータ同士によるネットワーク網。1969 年に ARPA が発表した ARPANET により、このネットワークはインターネットへと進歩する。1993 年にゴア副大統領は「NII(情報ハイウェイ構想)」を宣言。全米中にネットワークは広げられた。そして現在、ありとあらゆる情報がデジタル化されネットワークを巡るようになったのだ。

In 1957, during the Cold War, the U.S. Department of Defense formed the Advanced Research Projects Agency (ARPA) to counter the military expansion race with the Soviet Union. The concept researched by this bureau was a computer-to-computer network. With the ARPANET, announced by ARPA in 1969, this network would progress to the »Internet.« In 1993, Vice President Gore declared the »NII (Information Highway Initiative)« and thus it has been expanded throughout the United States. Today, all information is digitized and circulates in these networks.

「DNA が遺伝情報として生物の進化過程を残すのならば、人の記憶や思想、文化や歴史を残すことがデジタルの役割である」。本作のクライマックスで、AI (人工知能)が雷電に語りかける。AI がしゃべっている内容は、図らずもオックスフォード大学の生物学者リチャード・ドーキンスが 1976 年に著書『利己的な遺伝子』の中で提唱した「ミーム(MEME)」という概念に近い考え方だ。「すべての文化はミームと呼ばれる原子のようなもので組まれている。遺伝子が精子と卵子を通じて人から人へと伝えられるのと同じように、ミームは心から心へ受け継がれていく」と彼は定義した。そして、競争に勝ったミーム、すなわち最も多くの心に入り込むことに成功したミームこそが、今日の文化を形作っているのだ。本作では、このドーキンスの思考をネットワーク時代を舞台にして一歩進めている。つまり、ミームがデジタル化され、ネットワークを介して受け継がれていく時代の話なのだ。

»If DNA preserves the evolutionary process of living things as genetic information, the role of digital technology is to preserve human memories, thoughts, culture, and history.« At the climax of the story, an AI (artificial intelligence) talks to Raiden. Without a doubt, what the AI is talking about is an idea similar to the concept of 'memes' (MEMEs), as proposed by the Oxford University biologist Richard Dawkins in his 1976 book »The Selfish Gene«:

»All cultures are made up of atom-like things called memes. Memes are passed from mind to mind in the same way that genes are passed from person to person through sperm and eggs.« And the memes that win the competition, that are successful in reaching the largest number of minds, are the ones that shape today's culture. The game takes this thinking of Dawkins one step further by setting it in the network age. In other words, we are talking about a time when memes are digitized and passed down through networks.

1990 年代に入り、アメリカとイギリスが協力して、人工衛星などを使った通信やネットワークを監視する全地球的な通信情報傍受システム「エシュロン(Echelon)」を構築しているという情報が流れ

た。同様に本作においても、愛国者達(ホワイトハウスという重力場で産み落とされた念のかたまり、アメリカという国家のミーム)が、全デジタル情報を検閲・管理していることを暴露する。すべての文化や情報がデジタル化され、数値化して受け継がれており、人間すらも数値化されていく時代。そのデジタル化の中で、はたして人間はどうやって生きていくか。それが本作の投げかける問題なのである。この物語は未来の物語ではない、いずれ避けては通れない「今そこにある危機」を描いているのだ。

In the 1990s, it was reported that the United States and the United Kingdom were working together to establish a global communications intelligence interception system called »Echelon,« which would use satellites and other means to monitor communications and networks. Also in this film, the Patriots (a mass of information accumulated in the gravitational field of the White House, the meme of the nation of America) expose the censorship and control of all digital information. We live in an age where all culture and information is digitized and passed down in numerical form, and even human beings are quantified. How can we live in the midst of this digitalization? That is the question that this game rises. This story is not about the future, but about the inevitable »Crisis that's Here and Now.«

MGS1 解説

HISTORY

21 世紀初頭 ———

アラスカの孤島シャドー・モセスで演習をしていた特殊部隊 FOXHOUND が突然、反旗を翻した。彼らが要求したのは「史上最強の兵士ビッグボスの遺体」。引き渡さねば 24 時間以内に核を発射すると通告したのだ。事態を重く見たアメリカ国防長官ジム・ハウスマンは、特殊部隊 FOXHOUND の元司令官のロイ・キャンベル大佐を作戦指揮官に任命。アラスカで隠居生活を送っていた、ソリッド・スネークに出動要請をかけた。スネークの任務は 2 つ。人質となっている DARPA の局長、軍需企業アームズ・テック社社長の救出。武装集団の核発射能力の有無の確認、発射が可能な場合は阻止することである。

Early 21st century ---.

FOXHOUND, a special forces unit that was conducting an operation on the isolated Alaskan island of Shadow Moses, suddenly turned against their own government. They declared to launch a nuclear weapon within 24 hours if they would not receive the body of Big Boss - »the most powerful soldier in history.« U.S. Secretary of Defense Jim Houseman, taking a serious look at the situation, appointed Colonel Roy Campbell (former commander of the special forces FOXHOUND) as the operation commander. He called Solid Snake, who was living a retired life in Alaska, to deploy. Snake has two missions. Rescuing the director of DARPA and the president of the munitions company Arms Tech. Both are being held hostage. They have to confirm whether the armed group has the capability to launch a nuclear weapon and if so, Snake has to stop them.

作戦はスネークの単独潜入任務(スニーキングミッション)。スネークの体内に埋め込まれたナノマシンと無線を通して、指揮をキャンベルが行い、メデイカルスタッフのナオミ・ハンターとソリトンレーダーの開発者であるメイ・リンがサポートする。情報提供者として、FOXHOUND サバイバル教官であるマクドネル・ミラー(マスター)と、軍事アナリストのナスターシャ・ロマネンコが参加。情報拡散を防ぐための-収小チームである。

The operation is Snake's solo undercover mission (sneaking mission). Through the nanomachines and radios implanted in Snake's body, Campbell is in command, with medical staff Naomi Hunter and Mei Ling, the developer of the soliton radar, at his side. FOXHOUND survival instructor McDonnell Miller (Master) and military analyst Natasha Romanenko have joined the team as informants. The team is kept small to prevent information from being leaked.

スネークは体に不凍ペプチドの注射を打ち、氷点下の海を潜水し、島へ潜入するのだった。基地内では遺伝子操作されたゲノム兵が厳重な警備を行っていた。スネークは基地内で轉變に直面する。彼が救出した人質は、なぜか心臓発作を起こして死に至るのだ。

この基地で何が起きているのか。内通者ディーブ・スロートと執拗に戦いを挑もうとするサイボーグ忍者の出現に惑わされながらも、スネークはキャンベルの姪であり、FOXHOUND の隊員メルル・シルバーバーグ と合流し、基地の闇の奥へと突き進んでいった。

Snake injects his body with an antifreeze peptide and dives through the sub-zero waters to infiltrate the island. Inside the base, genetically enhanced genome soldiers were providing tight security. Snake faces a change of situation as the hostages he rescued somehow had heart attacks that led to their deaths. What's going on at this base? Confused by the appearance of a cyborg ninja who was relentlessly trying to fight the infiltrator, Snake joined up with Campbell's niece and FOXHOUND member Meryl Silverburg and pushed deeper into the base's halls.

拷問のスペシャリストでありリボルバーの名手、リボルバー・オセロット。ターゲットを殺すまでに愛する女性スナイパー・スナイパー・ウルフ。ネイティブアメリカンの教えを信じる怪力の殺戮者バルカン・レイブン。世界最強の念動力と読心術を持つサイコ・マンティス。体内に流れる血までを変装するデコイ・オクトパス。そのメンバーを圧倒的なカリスマで率いる首謀者リキッド・スネーク。FOXHOUND は狡猾な罠を仕掛け、スネークを狙う。やがてスネークはメタルギアの開発者であるハル・エメリッヒ(オタコン)と出会い、基地の秘密を知る。ここでは新型核兵器をレールガンで発射する核搭載二足歩行戦車「メタルギア REX」の演習が行われていたのだ。政府と死の商人アームズ・テック社が癒着し、秘密裏に開発が進められていたのである。核の削減が叫ばれている中、新型核を持つとする、政府のタカ派。核を奪おうとするテロリストたち。人々の知らない極寒の地で、世界の運命を左右する核の奪い合いが起きていたのだ。「ひさしぶりだな、兄弟！」地下でリキッド・スネークと対峙するソリッド・スネーク。同じスネークの称号を持つ者。ソリッドとリキッド。

Revolver Ocelot, a specialist in torture and a master of the revolver. Sniper Wolf, a female sniper who loves her targets to death. Vulcan Raven, a monstrous killer who believes in the teachings of the Native Americans. Psycho Mantis, the world's most powerful telekinetic and mind-reading psychic. Decoy Octopus, who even disguises the blood that flows through his body. The ringleader, Liquid Snake, leads these members with overwhelming charisma. FOXHOUND sets a cunning trap and goes after Snake. Eventually, Snake meets Hal Emmerich (Otacon), the developer of Metal Gear, and learns the secret of the base: »Metal Gear REX,« a bipedal tank equipped with a new type of nuclear weapon and a railgun, is being tested at this ground. The government and Arms Tech, a merchant of death, are in cahoots, and the development is being carried out in secret. The terrorists are trying to take REX. While there are calls to reduce the number of nuclear weapons, unbeknownst to the people of the world, a nuclear arms race is taking place in an extremely cold region that will determine the fate of the world. »Brother! It's been too long!« Solid Snake confronts Liquid Snake in the basement. Sharing the same snake title. Solid and Liquid.

GAME SIDE

『メタルギアソリッド』の挑戦

The Challenge of »Metal Gear Solid«

6年ぶりである。長い眠りから『メタルギア』が目を覚めたのは、"プレイステーション"というゲーム機の登場がきっかけだった。"プレイステーション"はテレビの放送などで使われていた、高度な3Dコンピュータグラフィックス(システムG)の描画機能を搭載しており、ゲームの世界に立体的な映像を持ち込んだ。「"プレイステーション"ならば『メタルギア』の世界を、3次元的に広げられる。建物の下に潜んだり、換気口から潜入したり、立体的な潜入が楽しめる」と小島監督は考え、新作に挑戦したのである。

It's been six years. Metal Gear awoke from its long rest with the advent of the PlayStation® console. »PlayStation®« was equipped with advanced 3D combined rendering capabilities (System G) used in television broadcasting, bringing three-dimensional images to the world of gaming. Kojima thought, »With PlayStation, we can expand the world of Metal Gear in three dimensions, so we can enjoy three-dimensional infiltration, such as hiding under buildings and sneaking through ventilation openings.«

"プレイステーション"は1994年12月3日にソニー・コンピュータエンタテインメントが発売。大きなデータ容量のCD-ROMを採用し、実写映像やMIDIによるサウンド機能などを搭載しているゲーム機である。その機能を『メタルギアソリッド』は見事に使い切っている。ゲーム中に挿入される、核兵器発射や遺伝子配合の実写映像。声優の吹き替えにより、しゃべる登場人物。自由に切り替えられる主観視点(仰祝)と客観視点(俯瞰)。コンピュータグラフィックスで描かれたキャラクターたちは演技し、物語をつむいでいく。

»PlayStation®« was released on December 3, 1994, by Sony Computer Entertainment. It is a game console that uses a large data-capacity CD-ROM and is equipped with live-action video and MIDI sound functions. »Metal Gear Solid« uses that feature to its fullest potential. Live-action footage of nuclear weapon launches and genetic engineering are inserted into the game. A talking character, dubbed by a voice actor. You can freely switch between subjective (standing upright) and objective (overhead) viewpoints. The characters rendered in the computer graphics act and carry the story.

また、"プレイステーション"のコントローラには振動機能がついていたが、本作での使い方は驚くべきものだった。なんとコントローラを震わせることによりプレイヤーの腕をマッサージしたり、床でコントローラそのものを動かしたりしたのだ。小島監督はソニー・コンピュータエンタテインメントの幹部の目の前で「どうです、コントローラが震えて、動くでしょう！」とプレゼンテーションを行い、企画を押し通したのだという。"プレイステーション"の規格の限界に挑む、『メタルギアソリッド』の挑戦はここから始まったのである。

Also, the »PlayStation« controller had a vibration function, but the way it was used in this game was amazing. By vibrating the controller, the player's arm could be massaged, and the controller itself could be moved on the floor. Director Kojima gave a presentation in front of

Sony Computer Entertainment executives »How about that, the controller will shake and move!« and pushed the project through. This is where the challenge of »Metal Gear Solid« began, challenging the limits of the PlayStation system.

TECHNOLOGY

ポスト冷戦のミクロとマクロ

Micro and Macro in the Post-Cold War

ミクロとマクロのカオス。本作『メタルギアソリッド』は、1990年代「冷戦以後」の世界情勢に提起された、巨大なテーマと極小のテーマを内包したゲームだった。ひとつは世界に拡散する「核兵器」の問題。もうひとつは遺伝子がどこまで人間の運命を支配しているかという問題である。1991年にアメリカとソビエト連邦は戦略核弾頭を今後7年間に6,000発にまで削減する「第1次戦略兵器削減条約(START I)」を調印した。だが、それ以降も世界には26,000発以上の核弾頭が眠っており、ソ連崩壊後のロシアから無数の核兵器が流出しているという話もある。「抑止力理論」が崩壊する現代的な危機感。

Micro and macro chaos. »Metal Gear Solid« was a game that encompassed both huge and tiny themes that were raised in the 1990s »Post-Cold War« global situation. One is the issue of nuclear weapons proliferating around the world. The other is the question of how far genes control human destiny. In 1991, the United States and the Soviet Union signed the Strategic Arms Reduction Treaty (START I) to reduce the number of strategic nuclear warheads to 6,000 over the next seven years. Since then, however, there have been more than 26,000 nuclear warheads stored worldwide, and it is said that countless nuclear weapons have been leaked from Russia during the collapse of the Soviet Union. There is a contemporary sense of danger that the »theory of deterrence« will collapse.

大胆にも『メタルギアソリッド』では、そのテーマを扱っているのだ。

ゲーム中に登場する核搭載歩行戦車メタルギアREXは、「核の抑止力」を無効化する兵器だ。SDI 構想(スター・ウォーズ計画)で開発されたレールガン(磁力銃)で核弾頭を発射する機構をもち、レーダーを無力化するのである。アメリカと軍事産業が開発した極秘兵器という設定だが、これらのアイデアは既存技術の組み合わせから生まれている。レールガンを運用するコストの問題さえクリアすれば、現実存在しえるだろう。もうひとつのテーマ、遺伝子の問題はさらにディープだ。『メタルギアソリッド』は、最強の兵士ビッグボスの遺伝子を受け継いだ、ふたりの兵士リキッド・スネークとソリッド・スネークの物語だ。70年代アメリカ軍の暗部といわれる、彼らがどう生きるのか。それが本作のテーマなのである。

人間の遺伝子は2000年に各国の研究者により、ほぼ解読された。どの因子が人間の性格を決定づけるかは解明されていないが、遺伝子を移植することでクローン動物を産みだすことは実現している。倫理上の観点から人間のクローンは禁止されているが、すでに羊や植物などのクローンは誕生しているのだ。

The theme is boldly addressed in »Metal Gear Solid«. The Metal Gear REX, a nuclear-powered walking tank that appears in the game, is a weapon that nullifies the »nuclear

deterrent.« The railgun (magnetic gun) developed by SDI Chiang Kai-sou (Star Wars Project) has a mechanism for firing nuclear warheads and disabling radar. It is a top-secret weapon developed by the United States and its military industry, but its development relies on the power of combining existing technologies. If only the cost of operating railguns could be solved, they could really exist. The other theme, genetic issues, is even more complicated. Metal Gear Solid is the story of two soldiers, Liquid Snake and Solid Snake, who have inherited the genes of the most powerful soldier, Big Boss. How do these people, who are said to be the dark side of the American military in the 1970s, live their lives? That is the theme of this story. Human genes were almost deciphered in 2000 by researchers in many countries. It is not known which factors determine human personality, but it has been possible to produce cloned animals by transplanting genes. Although the cloning of human beings has been banned for ethical reasons, clones of sheep and other animals have already been created.

クローン技術の落とし子であるリキッドは、同じ出生を持つソリッドに対し、深いコンプレックスを抱いている。彼は自分が劣性遺伝子の寄せ集めであり、「能力の低い遺伝子の表現型」とであると誤解をしているのである。劣性遺伝子とは本来、発現にくい遺伝子のこと。遺伝子そのものに優れていることも、劣っていることもない。この誤解こそがリキッドの不幸を加速していく。小島秀夫監督はここに重要なテーマがあるとコメントしている。「遺伝子の優性も劣性も、リキッドが勝手にそう思い込んでいるにすぎない。本来、遺伝子というのは未来の予測ではなくて、ある種計画でしかないんですから。自分の遺伝子のプログラムがあっても、自分の意思や生き方で変えられるはず。それが『メタルギアソリッド』の伝えたいことでした」。ミクロとマクロ、ポスト冷戦の問題の中で、どういう生き方を選択するか。それを問いかける、ゲームの皮をかぶった問題作。それが本作の正体なのである。

Liquid, the bastard child of cloning technology, has a deep complex about Solid, who shares his birth. He mistakenly believes that he is a cluster of recessive genes, a »phenotype of a less vigorous offspring.« A recessive gene is essentially a gene that is difficult to express. There is nothing superior or inferior about the gene itself. It is this misunderstanding that accelerates Liquid's unhappiness. Director Hideo Kojima commented that there is an important theme here. »The superiority or recessiveness of genes is just Liquid's own belief. Essentially, genes are not a prediction of the future, they are just a kind of plan. Even if you have your own genetic program, you should be able to change it with your own willpower and way of life. That's what I wanted to convey in »Metal Gear Solid.«« What kind of life will we choose to live in the context of micro and macro Post-Cold War matters? This is a problematic work in the guise of a game, which explores these issues. This is what the game is about.

スタッフインタビュー

Staff Interview

【QUESTION】

- ① 10 年前(『MGS』制作が始まったころ)の自分はどんな人間だったと思いますか？

What kind of person do you think you were 10 years ago (when the production of »MGS« started)?

- ② 10 年前から現在まで、仕事内容などの変遷があれば教えてください。

Please tell us about any changes in your work from 10 years ago to now.

- ③ 小島組が結成されて約 10 年。
10 年前と現在を比べると、仕事やプライベートで一番変わったことはなんですか？

It's been about 10 years since the Kojima Team was formed. Comparing 10 years ago and now, what has changed the most in terms of work and projects?

- ④ ゲームの開発環境について、10 年前と大きく変わったことはなんですか？

What are the major changes in the game development environment from 10 years ago?

- ⑤ 担当職務において、技術面でも精神面でも 10 年間のノウハウだと思える葬はどんなところですか？

What is the most important part of your job, both technically and mentally, that you feel you have been doing in the past 10 years?

- ⑥ 『メタルギア』シリーズで、自分にとって一番合心の出来だったと満足している部分はどこですか？

What part of the »Metal Gear« series do you consider to be the most satisfying for you?

⑦『MGS3』はトリロジーの「完結編」と謳っていますが、完結する感慨の深さを一番感じたときはどんなときですか？ またその感慨は、どのようなものでしたか？

»MGS3« is described as the »conclusion« of the trilogy, but how do you feel about it? What are your deepest emotions during this time?

⑧ 小島監督は、どんな人だと思いますか？

What kind of person do you think Director Kojima is?

⑨ 今後 10 年の目標を教えてください。
また、10 年後は何をしている(したい)と思いますか？

Please tell us your goals for the next 10 years. Also, what do you think you will be doing (or would like to be doing) in 10 years?

⑩ あなたにとって『メタルギア』とは？

What does »Metal Gear« mean to you?

【ANSWER】

松花賢和(まつはな よしかず) / 1967 年 8 月 3 日生 (37 歳)
役職・担当 : ラインプロデューサー(制作の進行管理、予算管理)
職 務 内 容 : スクリプト(ゲームの構築)

Yoshikazu Matsuhana / August 3, 1967 (age 37)
Position/Responsibilities: Line Producer
(production progress management, budget management)
Job description: Scripting (game development)

① 野望や野心も無く、日々ゲーム開発に携われることが純粋に楽しくてしよーがないという感じでした。

I didn't have any ambitions or aspirations, I was just genuinely happy to be involved in game development every day.

② METAL GEAR SOLID (PS) スクリプトユニット・リーダー

METAL GEAR SOLID INTEGRAL (PS) スクリプトユニット・リーダー
METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY (PS2) スクリプトユニット・リーダー
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE (PS2) スクリプトユニット・リーダー
THE DOCUMENT OF METAL GEAR SOLID 2 (PS2) プロテューサー
METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES (NGC) ライン・プロテューサー
METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER (PS2) ライン・プロテューサー

METAL GEAR SOLID (PS) Script Unit Leader
METAL GEAR SOLID INTEGRAL (PS) Script Unit Leader
METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY (PS2) Script Unit Leader
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE (PS2) Script Unit Leader
THE DOCUMENT OF METAL GEAR SOLID 2 (PS2) Protege
METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES (NGC) Line Producer
METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER (PS2) Line Producer

③ 開発チームがずいぶん大所帯になったことと、自分自身が父親となり、休みの日に子供と一緒にゲームをしていること。

The development team has become much larger, and I've become a father myself, playing games with my kids on my days off.

④ ゲーム機の表現能力の向上で、ゲームの開発に音楽業界や映画業界など、様々な業界との距離が縮まってきたこと。

The increase in the expressive power of game machines has brought game development closer to various industries, such as the music and movie industries.

⑤ プログラム、デザイン、サウンドなどを束ねる"スクリプト"というセクションを、開発の中で確立できたこと。

In the development process, I was able to establish a section called »script« that unites programming, design, and sound.

⑥ 担当したなかで思い出深いのは、シリーズ最初の最初。『MGS』の「潜入ドッグ」。企画当初、『MGS』の最初のステージはヘリポートからだったが、練習が必要なこと、見つかってはいけないというルールを理解させることなどの観点から、後に追加されることになった日くのあるステージ。あのステージには、メタルギアの主だった要素の全てが詰まっています。

One of the most memorable jobs I worked on was the very beginning of MGS1, called »Cargo Dock.«¹ At the time of planning, the first stage in MGS was to be the helipad, but it was later added to the game because of the need for practice and to make the player understand the rule of not being spotted. That stage contains all of the main elements of Metal Gear.

- ⑦ 『MGS』開発の時に、長男が産まれました。
『MGS2』開発の時に、次男が産まれました。
『MGS3』開発の時に、三男が産まれました。
家内との話し合いの結果、こちらも"完結"といたしました。

My first son was born during the development of »MGS«.
My second son was born during the development of »MGS2«.
My third son was born during the development of »MGS3«.
As a result of discussions with my wife, we decided to »complete« this game as well.

- ⑧ 本当にゲーム開発という仕事を愛しておられる方です。

He really loves his job as a game developer.

- ⑨ 『MGS9』くらいを阵っているのではないのでしょうか？

I'm sure he's thinking about »MGS9«.

- ⑩ 嫁さんより付き合いが長いようです。

He seems to have known me longer than my wife.

兼吉完聡 (かねよし さだあき) / 1973 年 5 月 17 日生 (31 歳)

役職・担当 : リードスクリプト

職 務 内 容 : 企画・仕様のまとめ、スクリプトの雛形の製作、実際のスクリプト作業

Sadaaki Kaneyoshi / May 17, 1973 (age 31)

Position and responsibilities: Lead scripter

Duties: Planning and specification compilation, script template production, actual script work

¹ In the Original text, Matsuhana calls the opening stage »Infiltration Dogs (潜入ドッグ).« The Japanese strategy guides instead call it 搬入ドック (Loading Dock / Docking Station). These guides had an English title as well but each time it is a different one: Carry Dock/Dock/Dockyard. The Guide for the US Version labels the stage with »Cargo Dock«

① 10年前はまだ学斗|をしていました。割と人間失格な人生を送っていたように感じます。あの頃は自分がこんな真っ当なお天道様の当たる道を歩いていると思いませんでした。

Ten years ago, I was still working as a school teacher. I felt like I was leading a rather misanthropic life. At that time, I never thought that I would be able to walk on such a genuine path that the sun would shine on me.

② コナミで仕事してからは基本的にスクリプトという仕事から変わってはいません。

Since I started working at Konami, I've basically stayed with scripting.

③ 昔も今も変わらず熱く仕事をしていらつしやいます。

We are still working as passionately as ever.

④ ボリュームが増えたため分業作業を意識して作る事が多くなりました。しかし人数が増えたり作業工程の分業が増えてもなかなか仕事は結局は楽にはならないです。その分クオリティーは上がってきていると思われますが。

As the volume of work has increased, we have become more conscious of the division of labor in the production process. However, even with the increase in the number of people and the division of labor, the work does not get any easier in the end. But the quality of the work is getting better.

⑤ 精神的には決して倒れないロッキーのような漢になりました。
しかし身体はついてこないようです……。

Mentally, I've become a man like Rocky who never falls down. But my body doesn't seem to be able to keep up...

⑥ まだまだ満足はしていません。
今後本当に満足できるといえるものが出来るまでもがき鏡けます。

I'm still not satisfied with it. I'm still not satisfied with my work, and I will continue to work hard until I can produce something that I am truly satisfied with.

⑦ 打ち上げ後に店の外で寒風吹きすさむ中、ふと都会の寒々しい空を見上げた時。
本当に終わった……のか……?と感じました。

After the launch, I was sitting outside the restaurant in the cold wind, and I looked up at the cold urban sky. It's really over... Is it...? I felt that it was.

⑧ 人に厳しく、自分にも厳しく。そして時にどこまでも脱線してってしまう人です。

He is strict with others and also with himself. He is also a person who sometimes goes off the rails as far as he can.

⑨ 10年後にはオリジナルのタイトルでミリオンセラーを出して左うちわで生活しています。

In ten years, I will sell a million copies of my original title and live off the royalties.

⑩ 初めて参加した大型プロジェクト。自分の出発点であり、今後越えていかねばならない大きな壁であり、自分自身を大きく晩長させてくれた肥しでもある。

This was the first large-scale project I participated in. It was the starting point for me, a big obstacle that I had to overcome in the future, and also a source of inspiration that helped me grow as a person.

村田周陽(むらたしゅうよう) / 1970 年 12 月 30 日生(34 歳)

役職・担当 : マネージャー

職務内容 : シナリオなど

Shuyo Murata / December 30, 1970 (age 34)

Position: Manager

Duties: Scenario, etc.

① なんか今よりつるつるしてたんじゃないですかね。なんかつるつるしてました よ。

I'm sure my body was smoother than it is now. It was kind of smooth.

② 立場も役割も色々変わったし、思い出したくないあれこれもあつたりして書ききれませんが、文字を書く、演出する、アイデアを練るというようなことをしてきたと思います。

My position and role have changed a lot, and there are things I don't want to remember and can't write about, but the things I've done include writing, directing, and developing ideas.

③ 小島組、というか当時のき KCE ジャパンに合流したのは 6 年前。はた目には「選りすぐりの超精鋭部隊」というイメージがありました。今は自分も中にいるのでわかりませんが、今でもやっぱり「こいつスゲエなあ」と思うことがよくあります。

It was six years ago when I joined Team Kojima, or rather KCE Japan. From the outside, I had the image of »A selected group of super-elite troops«. I don't know if it's because I'm in the group now, but I still often think, »These guys are amazing«.

④ ゲームを取り巻いている環境の変化を思うと、開発環境(意識)はもっと変わらなきゃいけないんじゃないかと思います。もうゲームだけ見ててもゲームは作れない、というか既にそうなんですけれども、ますますそうになっていかなければいけないでしょう。

There have been many changes in the games industry. You can no longer make games just by looking at them, and although the awareness is already there, more people need to realize this.

⑤ まだ 10 年やってきていないのでアレなのですが、どんなことがあっても、ハツタリでも、自己催眠かけてでも、最後まで自分が信じられるということは本当に大事です。自分が信じられないと何も作れないし、何も判断できないし、誰も説得できません。

I haven't had an interview in 10 years, so I'm not sure what to say, but it's really important to be able to believe in yourself until the end, no matter what happens, even if you have to do it haphazardly or with self-hypnosis. If you can't believe in yourself, you can't create anything, you can't judge anything, and you can't persuade anyone.

⑥ 『メタルギア ゴーストバベル』のおまけ無線機ドラマ「アイデアスパイ 2・5 (ツー・ハン)」。トータルでどうか大事なので部分でというとな難しいですが、これだけで完結しているということで。

That would be the extra radio drama »Ideaspy 2.5« from »Metal Gear Ghost Babel.« But it's difficult to say which »part« because it's important to know what it will be as a whole.

⑦ 僕の中ではまだ終わってないので、そういう感慨はまだないです。

In my mind, it's not over yet, so I don't feel that kind of emotion yet.

⑧ 時代劇とかでよく、剣豪同士が向かい合うとお互い何時間も動けなかつたりするじゃないですか。逆に斬られ役にはそれがわからず、無謀に突っ込んでいって見られもせずに斬られちゃう。その人のスゴさを理解するには自分もそれなりにスゴくないとわからないものだと思います。僕はそこまで至っているとは思いますが、自分の経験や色々な理解が深まるにつれ、小島監督のスゴさ

は僕の中で増していったように思います。そんなこと言ってちゃいけないんですけども。背中を見ながら、背中を追わないように気をつけています。恐縮です。

In period dramas, when two swordsmen face each other, neither can move for hours. The one who doesn't understand this rushes into humility and is cut down without even being seen. I think that in order to understand someone's greatness, you have to be great in your own way too. I don't think I've reached that level, but as my experience and understanding of various things deepen, I think Kojima's greatness is increasing within me. I shouldn't be saying that, though. I'm watching his back, but I'm careful not to follow him. Excuse me...

⑨ 作る人でいたいし、「あいつは作るやつだ」と思われていたいし、人にも作らせていたいです。

I want to be the one who creates, I want people to think, »He's the one who creates,« and I want to inspire others to create.

⑩ もの凄く「メタルギア」です。他の言葉で上手く言えません。

It's very »Metal Gear.« I don't know how to put it in other words.

是角有 二(これかど ゆうじ) / 1969 年 12 月 22 日生 (35 歳)

役職・担当 : AI 班チーフプログラマー

職務内容 : 敵を含む NPC 製作

Yuji Korekado / December 22, 1969 (Age 35)

Position/responsibilities: Chief Programmer, AI Team

Duties: NPC creation, including enemies

① 新入社員として小島組に配属され、『ポリスノーツ』の開発に参加。PS 版『ポリスノーツプライベートコレクション』を仕上げた後、血を吐いてたおれちやうようなよわっちい人間でした。

As a new employee, I was assigned to Kojima's team and participated in the development of »Policenauts,« and after finishing the PS version of »Policenauts Private Collection,« I was a skinny person that I coughed up blood and collapsed.

② 『MGS』では敵兵を作っていました。

『MGS2』では敵兵を作っていました。

『MGS3』では敵兵を作っていました。

In »MGS,« I made enemy soldiers.

In »MGS2,« I made enemy soldiers.

In »MGS3,« I made enemy soldiers.

- ③ 仕事場が関西から関東に移ったこと。

I moved my workplace from Kansai to Kanto.

- ④ ユーザーの声を聞く主な手段がアンケート警からネットへと変わり、貴重な意見を素早く大量に聞けるようになったこと。

The main means of obtaining users' opinions have changed from the questionnaire to the internet, which enables valuable opinions to be obtained quickly and in large numbers.

- ⑤ メタルに才するユーザーの期待は、技術的にもかなり高いところにあるが、苦勞してでも期待以上のものを作れば必ず報われるということを学んだ。

The expectations of fans talented in metal are at a very high technical level, but I have learned that if you make something that exceeds expectations, even if it takes a lot of hard work, you will be rewarded.

- ⑥ ゲノラ、メカゲノラ、ゴルルゴン。

Genola, Mecha-Genola, and Gurlugon.

- ⑦ 発売後の評判を聞いたとき。3 作目が『1』、『2』を超える最高のゲームだと多くのユーザーに認められ素直に感動した。

When I read the reviews after the game was released, I was honestly touched that so many users agreed that the third game was the best game that surpassed the first and second one.

- ⑧ 生粋の関西人。

He is a genuine Kansai native.

- ⑨ その頃の自分と同年代であるオヤジ達の喜ぶゲームを作っていたい。

I want to make games that delight my father, who was around the same age as I was at the beginning of his career.

⑩ 敵兵。

Enemy soldiers.

根岸 豊(ねぎしゆたか) / 1968 年 5 月 23 日生 (36 歳)
役職・担当 : WEST デザインユニットゼネラルマネージャー
職 務 内 容 : コンピュータグラフィックス監督
背景 CG デザイン

Yutaka Negishi / Born on May 23, 1968 (Age 36)
Position / Responsibilities: General Manager, West Design Unit
Duties: Supervision of computer graphics
Background CG Design

① 多分今とあまり変わらないと思いますが……。強いて言うなら、今よりも現実的な考え方をしていたかもしれません。今の方が、アホです。

It's probably not so different from now... If I had to guess, I'd say I was more pragmatic in my thinking than I am now. I'm more of an idiot now.

② 『MGS』チームに加わった 1997 年から、背景担当一筋でやって来ました。その他『MGS』では VR 訓練の監督もやらせて頂きました。

Since 1997, when I joined the »MGS« team, I've been in charge of backgrounds. I also supervised the VR training for »MGS.«

③ 家庭環境 (結婚、家、子供...)。それと体重、約 8kg アップ！

Family environment (marriage, house, kids...). And my weight, up about 8 kg!

④ 紙だった物がデジタル化されました。
デバッグシートは、生きていますが……。

What used to be paper has been digitized.
The debug sheet lives on, though...

⑤ 「勘」ですかね？ 昔から勘は良かった方だと思いますが.....(笑)。

Is it intuition? I think I've always had good intuition... (laughs).

⑥ 『MGS3』全体です。妥協すること無く、よく間に合ったって感じです。実は開発中はドキドキでした。その他、『1』、『2』、『3』と、自分にしか分からない仕込みが、ステージの所々にあることです(ニンマリ！)。

The entirety of »MGS3.« I feel like we made it without compromise. I was actually very nervous during the development. In addition, there are other things in the stages of »MGS1,« »MGS2,« and »MGS3« that only I understand (smile!). In addition, there are other things that only I know how to do.

⑦ 初めて『MGS3』を通してプレイした時ですかね。

I think it was the first time I played through »MGS3.«

⑧ 此られるかもしれませんが、超能力を持った宇宙人！

I am not sure if I can do this, but... an alien with psychic powers!

⑨ 富士五湖畔にアトリエを構え、自然の中で作品作りをしていることでしょう！

I'm sure my atelier is set up by the five lakes of Fuji and I'm working in nature!

⑩ アルバム。昔の音楽を聴くと当時の思い出が蘇ってくるように、『MGS』のこの部分を作っていた時にはこんなことがあった、あんなことがあったと、当時の出来事が思い出されます。1997 年から『MGS』チームに加わり、『1』、『2』、『3』とやって来ましたが、これだけの年月関わっていると、まさに『MGS』は僕の生きた証です。

Albums. Just as listening to old music brings back memories of the past, I can remember the events of the time when I was working on this part of »MGS.« I've been a part of the »MGS« team since 1997, and I've worked on »1,« »2,« and »3,« and after all these years, »MGS« is truly a testimony of my life.

木村峰士 (きむらみねし) / 1973 年 6 月 18 日生 (31 歳)

役職・担当 : マネージャー

職務内容 : 背景 CG デザイン

Mineshi Kimura / June 18, 1973 (Age 31)

Position/responsibility: Manager

Duties: Background CG Design

① 夢多きただのゲーム好き。

I'm just a gamer with a lot of dreams.

② 『MGS』では主にメカニックの CG を担当していました。

『MGS2』ではメカニックと背景半々でした。

『MGS3』では背景専属です。

In »MGS«, I was mainly responsible for the CG of the mechanics.

In »MGS2«, I was half mechanic and half background designer.

In »MGS3«, I was exclusively in charge of backgrounds.

③ いろいろと太った気がします。(会社、体形 etc.)

I feel like I've gained weight in many ways. (Company, body shape, etc.)

④ 作業の専門化と作業量の増加。

Specialization of work and increased workload.

⑤ 根気。

Patience.

⑥ 水のエフェクトはプラットホームをまたいで何度も挑戦していますが、中でも『MGS3』バーチャスミッション最後の濁流は、良い物が出来たと思っています。

I've tried many times to create water effects across platforms, and I think I've created some good ones, especially the murky water at the end of the »MGS3« Virtuous Mission.

⑦ 『3』のスネークはご存知ビッグボスで、そうであるからには近い未来、あの"ビッグボス"へと人が大きく変わる、何か予兆のような物を匂わせられると良いなと思っていました。『MGS3』を通して

プレイしてみて、その片鱗を確かに感じ取った時、本当に上手く繋がったな、と思いました。

In »3«, I wanted to show some kind of premonition leading to a dramatic change in the near future when Snake becomes Big Boss. When I played through »MGS3« and got a glimpse of that, I felt that it was a really good connection.

⑧ 良い意味でも悪い意味でもトリッキー。

Tricky in both good and bad ways.

⑨ 自分の好きな物を作っていると良いです。

It's good to be able to do what I like.

⑩ プレイする人によって遊び方が全く変わる、非常に奥深いゲームです。「誰にも見つからない」、「誰も倒さない」、或いは「全ての敵を殲滅する」など、自分自身で設けたハードルへの挑戦ができる、稀有なゲームだと思います。

It's a very profound game that changes the way you play depending on who you are. It's a rare game where you can challenge the hurdles you set for yourself, such as »no one will find me,« »nobody's going down,« or »all enemies will be destroyed.«

MGSトリロジー
MGS Trilogy

f キャラクター編 Characters

キャラクター名 / 初登場シーン
プロフィール

Character name - First appearance scene
Profile

ソリッド・スネーク /『MGS』オハイオ級原子力潜水艦の医務室 **Solid Snake** / »MGS« Ohio-class nuclear submarine infirmary

『MGS』の主役を務めたヒーロー。「恐るべき子供達計画」によって作られた、ビッグボスのクローン。スニーキングミッション(潜人任務)のプロフェッショナルであり、特殊部隊 FOXHOUND の隊員として多くのミッションを成功させてきた。退役後はアラスカ、ツインレイクで 50 匹のハスキー犬と暮らすマッシャー(犬ぞり使い)として暮らしていた。本人も自分がビッグボスのクローンであることを知らなかったが、シャドー・モセス島で決起した FOXHOUND 部隊との戦いの中で、己の出任の秘密を知ることになる。シャドー・モセス島事件後は、反メタルギア財団「フィランソロピー」の一員として、世界中に氾濫したメタルギアの破壊活動を行なっていた。そして『MGS2』では、合衆国海兵隊が極秘に所有するメタルギア RAY の証拠写真を撮影するために、タンカーに偽装した運搬船に潜入。だが、リボルバー・オセロットによってタンカーは沈没し、RAY は奪われてしまった。それから 2 年後、スネークはビッグ・シェルに潜入し、イロコイ・プリスキンという偽名で雷電と接触。彼をサポートして「愛国者達」の企みに立ち向かった。ビッグボスの優秀なソルジャー遺伝子を受け継ぎつつも常人より老化が早く、『MGS2』では外観の渋みが増している。また徐々に、見た目の強面とは裏腹に饒舌で、綺麗な女性を無意識に口説くなど憎めない面が現れてきた。戦場を生き抜いたプロゆえの非情さと、人間味に溢れた男だ。

He was the hero who played the main role in »MGS.« He is a clone of Big Boss, created by the »Les Enfants Terribles.« He is a professional stealth mission specialist and has successfully completed many missions as a member of the Special Forces FOXHOUND. After retiring from the military, he lived by the Twin Lakes in Alaska, as a musher (dogsledder) with 50 husky dogs. He didn't know he was a clone of Big Boss, but he learned the secret of his origins during the battle against the FOXHOUND troops who had risen up on Shadow Moses Island. After the Shadow Moses Incident, he became a member of the Anti-Metal Gear Foundation »Philanthropy«, working to destroy the Metal Gears that had flooded the world. In »MGS2,« he hides aboard a tanker disguised as a transport ship to photograph evidence of Metal Gear RAY, which is secretly owned by the United States Marine Corps. However, the tanker sunk by Revolver Ocelot and RAY is stolen. Two years later, Snake infiltrated the Big Shell and contacted Raiden under the alias Iroquois Pliskin. He supports him in his fight against the plans of the »Patriots.« Snake has inherited Big Boss's excellent soldier genes, but he ages faster than a normal person, and in »MGS2,« his appearance has become more austere. Gradually, despite his strong appearance, he began to show a more chatty side, and he even started to make unintentional advances toward

beautiful women, which made him hard to dislike. Gradually, despite his strong looks, he has developed a less rejecting side, is talkative, and unconsciously advances beautiful women. He is a professional who survived the battlefield and is full of ruthlessness and humanity.

ロイ・キャンベル /『MGS』オハイオ級原子力潜水艦の医務室

Roy Campbell / »MGS« The Infirmary of the Ohio-class Nuclear Submarine

ソリッド・スネークがFOXHOUND 隊員だったころの指揮官。当時の階級は大佐。スネーク同様に退役しているが、シャドー・モセス島事件では、FOXHOUND 部隊を知る数少ない人間として現場に復帰。スネークのミッションの指揮を執る。シャドー・モセス島では姪のメルル(実は娘)が人質に捕らわれており、それが彼の現場復帰の大きな原因にもなっている。軍人として非情な決断を迫られる中、姪を案じるひとりの老人の悲哀を滲ませる男。この人間性がスネークの信頼を生み、彼らを固い絆で結びつける。一見すると上層部に逆らえない堅物な軍人に見えるが、シャドー・モセス島事件の黒幕、ジム・ハウスマン国防長官を逮捕するなど冴えた一面も見せる。

A vice commander when Solid Snake belonged to FOXHOUND. His rank at the time was Colonel. Like Snake, he is retired from the military, but during the Shadow Moses Incident, he returns to the field as one of the few people who know about the FOXHOUND-Unit. He is in charge of Snake's mission. At Shadow Moses Island, his niece Meryl (actually his daughter) is held hostage, which is also the main reason for his return to the field. He radiates the sadness of an old man who fears for his niece, while as a soldier he is forced to make reckless decisions. It is this humanity that earns Snake's trust and binds them together in a tight bond. At first glance, he appears to be a stubborn soldier who can't go against his superiors, but he also shows a brilliant side by arresting Secretary of Defense Jim Houseman, the man behind the Shadow Moses Incident.

ナオミ・ハンター /『MGS』オハイオ級原子力潜水艦の医務室

Naomi Hunter / »MGS« Infirmary of the Ohio-Class Nuclear Submarine

シャドー・モセス島事件で、ソリッド・スネークをサポートした医療スタッフ。ジーン・セラピー(運伝子治療)で戦闘力を高める技術確立した、運伝子工学の権威である。だが、彼女はシャドー・モセス島を占拠したFOXHOUND 部隊に密かに関与していた。彼女はローデシア独立戦争時に孤児となり、自分の本名も人種も知らない。ナオミ・ハンターという名前も、中東で行方不明になっている女性の戸籍を金で買ったもの。戦時にグレイ・フォックスに助けられ、彼を兄と慕ってきたナオミは、グレイ・フォックスを殺したソリッド・スネークへの復讐心を糧に生きてきたのだ。

A medical staff member who assisted Solid Snake in the Shadow Moses Incident. She is an authority in the field of gene engineering, having established the technology to increase combat power through gene therapy. But she secretly was involved with the FOXHOUND-Unit that took over Shadow Moses Island. She was orphaned during the Rhodesian War of Independence and doesn't know her real name or race. Her name, Naomi Hunter, was bought with money from the register of a woman missing in the Middle East. Naomi was rescued by Gray Fox during the war, and she has always loved him as her brother, but she has been living her life in revenge against Solid Snake who killed Gray Fox.

メイ・リン /『MGS』オハイオ級原子力潜水艦の医務室での無線

Mei Ling / »MGS« Radio in the medical office of the Ohio-Class Nuclear submarine

ソリトン・レーダーや無線機システムの開発などを専門とする軍事技術開発者。あどけなさの残る少女といった趣だが、シャドー・モセス島事件では、レーダー、無線、画像・データ処理の専門家としてスネークをサポートした。また、中国の格言にも詳しく、含蓄のある諺でスネークを元気づけた。事件後は、反戦意識が高まったのか新兵器を反戦 NGO 組織などに横流しするという、危険なことにも手を染めている。

A military technology developer who specializes in the development of soliton radar and radio systems. She may look like an innocent young girl, but during the Shadow Moses Incident, she supported Snake as an expert in radar, radio, image, and data processing. She is also well versed in Chinese proverbs and cheered Snake up with her meaningful sayings. In the aftermath of the incident, she became more anti-war-conscious and has been involved in dangerous activities, such as contributing new weapons to anti-war NGOs.

ナスターシャ・ロマネンコ /『MGS』オハイオ級原子力潜水艦の医務室での無線

Natasha Romanenko / »MGS« Radio in the infirmary of an Ohio-class nuclear submarine

世界情勢、兵器に精通した軍事ジャーナリスト。シャドー・モセス島事件では、民間人ながら作戦に参加。スネークに数多くのアドバイスを送る。また、ジャーナリストとして事件を詳細に記録していたといわれる。『MGS』に登場したシークレットサービス、リチャード・エイムズは元夫。

A military journalist well versed in world affairs and weapons. During the Shadow Moses Incident, she participated in the operation despite being a civilian. She gave Snake a lot of advice. She is also said to have documented the incident in detail as a journalist. Richard Ames, a Secret Service Agent who appeared in »MGS,« is her ex-husband.

ドナルド・アンダーソン /『MGS』シャドー・モセス島核兵器廃棄所格納庫 B1 独房

Donald Anderson / »MGS« Shadow Moses Island nuclear weapons disposal facility, Hangar B1, Cell

DARPA (国防総省付属機関先進研究局) 局長。PAL (核弾頭の安全装置) 解除のパスワードを知る人物。そのため、FOXHOUD の人質となった。スネークの目的のひとつはアンダーソンの救出にあったが、スネークと出会う DARPA 局長は、デコイ・オクトパスが変装した姿だ。本物の局長はリボルバー・オセロットによる拷問ですでに死亡。その亡骸は、地下の独房に打ち捨てられていた。

He is the director of DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency), and is the person who knows the password to unlock the PAL (nuclear warhead security device). As a result, he was taken hostage by FOXHOUD. One of Snake's goals is to rescue Anderson, but the DARPA Director Snake meets is Decoy Octopus in disguise. The real Director has

already been tortured to death by Revolver Ocelot. His corpse had been dumped in a basement cell.

ケネス・ベイカ /『MGS』シャドー・モセス島核兵器廃棄所武器庫奥の監禁部屋

Kenneth Baker / »MGS« vault behind the armory at the Shadow Moses Island nuclear weapons disposal facility

メタルギアを開発した兵器製造会社アームズ・テック社社長。ドナルド・アンダーソンとともに、PAL 解除のパスワードを知るために人質となる。精神手術によりサイコ・マンティスのリーディングは逃れたが、オセロットの拷問によってパスワードを白状してしまう。オセロットを撃退したスネークに救出され、事態の深刻さを吐露したあと、フォックスダイによって死亡した。

President of Arms Tech, the weapons manufacturing company that developed Metal Gear. He and Donald Anderson are taken hostage since they know the password to unlock the PAL. Through neurosurgery in the past, he is able to escape the reading of Psycho Mantis but is tortured by the genius Ocelot into revealing the password. He was rescued by Snake, who fought off Ocelot but killed by Fox Die after revealing the seriousness of the situation.

メリル・シルバーバーグ /『MGS』シャドー・モセス島核兵器廃棄所格納庫 B1 独房

Meryl Silverberg / »MGS« Shadow Moses Island nuclear weapons disposal facility, Hangar B1 Cell

FOXHOUND が決起する直前、シャドー・モセス島では数名の兵士が行方不明になった。そのため、急遽補充されてきた新米兵士。叛乱が起きるや、FOXHOUND に拘束されてしまった。キャンベル大佐の弟夫婦に育てられた大佐の姪といわれていたが、実の娘であり、スネークは公式任務とは別に、メリルの救出も大佐から依頼された。実戦経験はなく、最初は敵を撃つこともためらうが、スネークとともにメタルギア REX 破壊のために行動する。歩くときに優雅に腰を振るのが特徴で、その櫻つきはスネークを虜にした。

Just before FOXHOUND decided to take action, several soldiers went missing on Shadow Moses Island. As a result, new soldiers were hastily recruited to fill the ranks. As soon as the rebellion broke out, they were detained by FOXHOUND. She is said to be the Colonel's niece, raised by his brother and sister, but she is his real daughter, and Snake was asked by the Colonel to rescue Meryl in addition to his official mission. She has no real combat experience and is hesitant to shoot enemies at first, but she works with Snake to destroy Metal Gear REX. The graceful swaying of her hips as she walks is a characteristic of Meryl, and her appearance has captivated Snake.

リキッド・スネーク /『MGS』シャドー・モセス島核兵器廃棄所昇降機

Liquid Snake / »MGS« Shadow Moses Island nuclear weapons disposal facility, Elevator

シャドー・モセス島で蜂起した FOXHOUND 部隊のリーダー。ソリッド・スネーク同様、「恐るべき子供達計画」で生まれたクローンである。ソリッドが優勢遺伝子を受け継いだのに対し、リキッドは劣勢遺伝子を受け継ぎ、いわば失敗作として誕生したという壮大な誤解からソリッドへ憎悪の念を燃やす。シャドー・モセス島事件は、核を使い合衆国を脅してビッグボスの遺体、すなわちその遺伝子を手に入れ、最強の軍隊を作りあげることにあつた。そして、その計画はロシア再建を目指す一派とも極秘裏に連携していたが、その実、首謀者リキッドの真の目的はソリッドへの私怨、復讐にあったといえるだろう。リキッドは結局ナオミが仕掛けたフォックスダイによって死亡するが、彼の右腕は『MGS2』ではオセロットの右腕に移植され、恩讐の念を撒き散らす。また、無線を通じてスネークにアドバイスするサバイバル教官マクドネル・ベネディクト・ミラー(マスター・ミラー)は、リキッドがなりすました姿。本物のマスター・ミラーは既に殺されていた。

The FOXHOUND-Unit leader of the Shadow Moses Uprising. Like Solid Snake, he is a clone born from the »Les Enfants Terribles.« He has a hatred for Solid due to the grand misunderstanding that Solid inherited the dominant genes, while Liquid inherited the »inferior« ones and was therefore born as a failure. The Shadow Moses Incident was about using nuclear weapons to threaten the United States in order to obtain Big Boss's body - that means his genes - and create the most powerful army in the world. This plan was secretly coordinated with a group of people who were trying to rebuild Russia, but in reality, the true purpose of the ringleader Liquid was to take revenge on Solid. In the end, Liquid was killed by Naomi's Fox Die. But his right arm was implanted on Ocelot's right arm in »MGS2,« spreading his vengeance. The survival instructor McDonnell Benedict Miller (Master Miller), who advises Snake over the radio, is an impersonation of Liquid. The real Master Miller has already been killed.

デコイ・オクトパス /『MGS』シャドー・モセス島核兵器廃棄所格納庫 B1 独房 **Decoy**

Octopus / »MGS« Shadow Moses Island, nuclear weapons disposal facility, B1 Cell

FOXHOUND 部隊の隊員で変装の名人。敵を完全にだますために血液までも入れ替えて変装するという。DARPA 局長ドナルド・アンダーソンに変装してスネークを待ち受けるが、フォックスダイによって急死。結局彼の真の姿は登場しない。

FOXHOUND-Unit Member and master of disguise. He impersonates DARPA Director Donald Anderson and waits for Snake, but is killed suddenly by Fox Die. In the end, his true identity never appears.

リボルバー・オセロット /『MGS』シャドー・モセス島核兵器廃棄所格納庫 B1 独房での回想シーン

Revolver Ocelot / »MGS« flashback scene in cell B1 of the Shadow Moses Island nuclear weapons disposal facility, Station hangar

早撃ちの名手。二丁のピースメーカーが目にもとまらぬ速さで敵を撃ち抜く。オセロットは、『MGS』で FOXHOUND 部隊の隊員として登場して以来、『MGS』シリーズすべてに登場する佳一の人物。『MGS3』では、若かりしころのオセロットがビッグボスの宿敵として出会い、友情にも似た感情が芽

生える様子も描かれている。また、彼は米ソ冷戦時代、問国を又にかけるトリブル・クロス(3重スパイ)だったことも明らかになるが、その後、ビッグボスと合流 FOXHOUND 部隊の一員になった経緯は謎に包まれている。『MGS3』で、ロシアの GRU スペツナズ山猫部隊のリーダーとして登場する彼は(スネークをサポートするはずだった諜報員 ADAM の正体も、実はオセロット)、華麗な銃さばきや並外れた戦闘センスを見せつけるが、まだまだ青いひょう子である。ヴォルギン大佐の拷問に耐えたビッグボスを見て「拷問こそ芸術だ」と目覚める様子は、後の『MGS』の時代に変態的な拷問マニアとして現われる彼の姿と重なり興味深い。『MGS2』ではその異常さが増し、かつてグレイ・フォックスに切断された右腕にリキッドの右腕を移植。リキッドの怨念を体現しながら「愛国者達」(かつての「賢者達」)の命に従い暗躍した。オセロットはスパイとして多くの国で活動してきたが、彼が所属する唯一の組織は「愛国者達」。いかなる国家も彼にとっては忠誠を尽くすに値しない。「愛国者達」のためならば、大統領(ソリダス)さえも手玉に取る。裏切りと死。それこそが、オセロットの生き様といえる。

A master of rapid shooting. Two peacemakers shoot through the enemy with unimaginable speed. Ocelot has been an infamous figure in all the »MGS« series since his appearance in MGS as a member of the FOXHOUND Unit. In »MGS3,« the young Ocelot meets Big Boss as his arch-enemy and develops feelings akin to friendship. He is also a triple agent during the Cold War, between the US and the Soviet Union, who works across all countries. How he later joined up with Big Boss and became a member of the FOXHOUND Unit remains a mystery. In »MGS3,« he appears as the leader of the Russian GRU Spetsnaz Corps (the secret agent ADAM, who was supposed to support Snake, is actually Ocelot) and displays brilliant gunplay and an exceptional sense of warfare, but he is still a greenhorn. It is interesting to note how he awakens to the idea that torture is an art form after seeing Big Boss endure Colonel Volgin's torture, overlapping with his later appearance as a perverted torture maniac in the »MGS« era. In »MGS2,« his aberrancy is heightened by the fact that he has a Liquid's right arm grafted onto the one that was once severed by Gray Fox. He embodies Liquid's grudge and follows the orders of the »Patriots« (formerly the »Wise Men«). Ocelot has worked as a spy in many countries, but the only organization he belongs to is the »Patriots.« No nation is worthy of his loyalty. For the sake of the »Patriots,« he even uses the President (Solidus) as an instrument. Betrayal and death. That is Ocelot's way of life.

サイコ・マンティス /『MGS』シャドー・モセス島核兵器廃棄所格納 B1 の幻影

Psycho Mantis / »MGS«: The phantom of Shadow Moses Island Nuclear Weapons Storage B1

FOXHOUND 部隊のメンバーで、人の心を読み、操るリーディング、そしてサイコキネシス能力を持つ超能力者。何もしなくとも頭の中に流れ込む他人の思念を減らすため、普段はマスクを着用している。幼少のころ、父親の心を読み自分への憎悪を知った彼は、それを父親の自分に対する殺意と受けとめ、村に火を放ち人々を虐殺して遁走。そして、人の醜い本心に触れるうちに自らも汚れた殺戮者となった。スネークの前に倒れた彼は、死にゆく間際、スネークの心に初めて人間の純粋さを見る。

A member of the FOXHOUND Unit, he is a psychic who has the ability to read and manipulate people's minds, as well as the ability to use psychokinesis. He usually wears a

mask in order to reduce the number of other people's thoughts that flow into his head without him pursuing it. As a child, he read his father's mind and learned of his hatred for him, which he took as his father's intention to kill him. He then sets fire to the village, slaughtering the people, and flees. As soon as he is exposed to the ugliness of human nature, he becomes a dirty killer himself. As he falls before Snake, he sees for the first time the purity of humanity in Snake's heart.

スナイパーウルフ / 『MGS』 シャドー・モセス島通信塔への地下道

Sniper Wolf / »MGS« Underground passage to Shadow Moses Island Communication Tower

FOXHOUND 部隊のスナイパー。彼女はクルド難民として生まれ、その生涯のほとんどを戦場で過ごしてきた。戦うことが日課。そんな中、ビッグボスに見込まれスナイパーへの道を歩む。だが、それは結局殺戮者という下賤な道。狼と心を通わせるこの狙撃者は、スネークに敗れたことで狼本来の高貴な魂を取り戻し死んでいくのだった。オタコンは、敵ながら彼女の心の純粋さに惹かれ想いを寄せた。

A sniper in the FOXHOUND Unit. She was born a Kurdish refugee and has spent most of her life on the battlefield. Fighting is her daily routine. In the midst of all this, she steps on the path to becoming a sniper as Big Boss sees her potential. But it turns out to be a lowly path of a killer. The sniper, who has a heart-to-heart relationship with wolves, lost her noble soul when she was defeated by Snake. Even though she was his enemy, Otacon was attracted to the purity of her heart and fell in love.

バルカン・レイブン / 『MGS』 シャドー・モセス島格納庫出口の雪渓谷

Vulcan Raven / »MGS« Snow canyon at the exit of the Shadow Moses Island hangar

FOXHOUND 部隊の隊員。巨大なバルカン砲を軽々と操り、ひとりで戦車一台に匹敵する攻撃力を誇る巨人。大自然を崇拝するシャーマンでもあり、ソリッドとリキッドのふたりのスネークが自然の摂理に逆らう呪われた存在であることを感覚的に見抜き、彼らを死神と呼ぶ。スネークに倒され、「お前の進む先に、終着駅はない」という不吉な予言を残して死んでいった。

A member of the FOXHOUND Unit. He is a giant who wields a massive Vulcan cannon with ease and boasts an attack power that rivals that of a tank. He is also a shaman who worships nature. He senses that the two Snakes, Solid and Liquid, are cursed beings who defy the natural order, and calls them the Grim Reapers. He was defeated by Snake and died with the ominous prophecy, »The path you walk on has no end.«

ハル・エメリッヒ / 『MGS』 シャドー・モセス島 HAL 研究室

Hal Emmerich / »MGS« HAL Laboratory, Shadow Moses Island

通称オタコン。由来は、ジャパニメーションや特撮ものが好きなオタクたちが集うオタク・コンベンションから。メタルギア開発計画の主任技術者で、核兵器とは知らずにメタルギア REX を造っていた。だが、スネークと出会い真相を知る。謎の忍者の襲撃に怯え失禁するなど、最初は気の弱いオタク

にすぎないと思われていたが、オタクであると同時に正義感と勇気を持つ科学者だった。常に後方からスネークをバックアップ、いつの間にか名コンビを結成。シャドー・モセス島事件後は、スネークとともにフィランソロピーに加わり、『MGS2』では妹のエマともどもアーセナルギア破壊に奔走する。『MGS3』で、ロシアの核搭載二足歩行戦車の開発者グラーニンが、アメリカの友人にデータを流すと言うシーンがあり、そこにオタコンそっくりの人物の写真が登場する(データが実際に送られたかどうかは不明)。彼こそ、オタコンの父親である。祖父はマンハッタン計画に参加した科学者。核兵器とエメリッヒ家は深い因縁で結ばれているようだ。

Also known as Otacon. The name comes from the Otaku Convention, where otaku who like Japanimation and special effects gather. He was the chief engineer of the Metal Gear development project and was building Metal Gear REX without knowing it was a nuclear weapon. However, he meets Snake and learns the truth. At first, he is thought to be nothing more than a weak-minded geek, but he is also a scientist with a sense of justice and courage. He always backs up Snake from behind, and before long, they form a great duo. After the Shadow Moses Incident, he and Snake teamed up for »Philanthropy,« and in »MGS2,« he and his sister Emma worked hard to destroy Arsenal Gear. In »MGS3,« there is a scene in which Granin, the developer of a Russian nuclear-powered bipedal tank, says he is going to pass on the data to a friend in the US, and a picture of a person who looks exactly like Otacon appears (whether or not the data was actually sent is unknown). He is Otacon's father. His grandfather was a scientist who participated in the Manhattan Project. It seems that nuclear weapons and the Emmerich family have a deep connection.

グレイ・フォックス /『MGS』シャドー・モセス島核兵器廃棄所武器庫奥の監禁部屋

Gray Fox / »MGS« - Lockup room behind the weapons depot at the Shadow Moses Island nuclear weapons disposal facility

かつてスネークは、ザンジバーランドで決起したビッグボスとの戦いで、ビッグボスを含む多くの戦友を自らの手で葬った。グレイ・フォックスはその戦友のひとり。ナオミにとっては兄のような存在であった。ザンジバーランドで死亡したあと、政府によってその遺体が回収され遺伝子治療の実験体にされる。かくして蘇生した彼は、強化骨格に身を包み、麻薬漬けで精神も冒された狂気の忍者としてスネークに襲いかかった。何度もスネークと死闘を重ねるが、メタルギア REX との戦いで彼は辛くも自分を取り戻し、本当の死を迎える。ミッション中にスネークに何度も無線を入れてサポートした謎の人物ディープ・スロートの正体も、グレイ・フォックスである。薬漬けの中で湧きあがる憎しみと友情。実験体として身も心も弄ばれた哀しき兵士であった。

In the past, Snake buried many of his comrades-in-arms with his own hands in the battle. Gray Fox was, like Big Boss, one of them. Fox was like a brother to Naomi. After his death in Zanzibarland, his body was recovered by the government and used for a gene therapy experiment. After being revived, he attacked Snake as a drugged & mentally corrupted crazy ninja with a modified skeleton. He repeatedly challenges Snake to a death match, but after a battle with Metal Gear REX, he finally redeems himself and meets his true death. The mysterious Deep Throat, who repeatedly radioed Snake to sabotage him during missions, is also Gray Fox. Hate and friendship arise in the midst of drugging. He was a sad soldier whose body and soul was played with as an experiment.

ジョニー佐々木 /『MGS』シャドー・モセス島核兵器廃棄所格納庫 B1 独房

Johnny Sasaki / »MGS« Shadow Moses Island nuclear weapons disposal facility,
Station Hangar B1 Cell

リキッドたちに捕らえられ、拷問を受けたソリッドを見張るゲノム兵。敵兵ながら人懐っこいところがあり、彼を利用して独房を抜け出すことができた。また、『MGS3』にもジョニーという兵士が登場するが、彼もまたビッグボスと会話を交わし、家族の話などでしんみりする。彼の話によれば、今はロシアで暮らしてはいるが、もともとはアメリカ人で家族もアメリカにいる。そして、代々長男にはジョニーという名前をつけるとのこと。『MGS』に登場するジョニー佐々木は、このジョニーの係とみて間違いない。

A genome soldier who watches over Solid, who has been captured and tortured by Liquid and the others. Although he is an enemy soldier, he has a friendly nature and Solid was able to escape his cell by using him. There is also a soldier named Johnny in »MGS3,« who also has a conversation with Big Boss and talks about his family. He told him that although he lives in Russia now, he is originally an American and his family is in the U.S. He also said that the eldest son has been named Johnny for generations. Johnny Sasaki, who appears in »MGS,« is probably the son of this Johnny.

雷電 /『MGS2』プラント編ビッグ・シェル付近の海中

Raiden / Under the sea near the Big Shell in »MGS2«

『MGS2』の主人公。新生 FOXHOUND 部隊の隊員で当初はスネークを名乗るが、ビッグ・シェル潜入後コードネームは雷電に変更された。彼の出生については多くが謎に包まれている。本名はジャック。1980 年代、ソリダスによって訓練されたチャイルド・ソルジャーたちが、リベリア内戦に投入された。雷電はその中のひとりで、わずか 10 歳にして小隊長を任されるほどの戦闘技能の持ち主。切り裂きジャックという異名で敵から恐れられる少年兵だった。その後ソリダスの前から姿をくらましているが、その間「愛国者達」の手によって S3 プログラム(Selection for Social Sanity)を施されていた。S3 とは、徹底した VR 訓練によって史上最強の兵士、ソリッド・スネークを人為的に作り出す養成プログラムのこと。さらに、脳内に大量のナノマシンを注入され、偽りの記憶を植えつけられ、第 2 のソリッド・スネークとしてビッグ・シェルに送り込まれたのである。ビッグ・シェルでのテロ、雷電の任務、ソリダスの企み、何もかもが「愛国者」たちの掌で踊らされていたにすぎない。すべてが終わったとき、雷電は戦場を捨て、恋人ローズと新たな人生を歩む決意をするのだった。

The protagonist of »MGS2.« A member of the new FOXHOUND-Unit, he initially goes by the name Snake, but after infiltrating the Big Shell, his code name was changed to Raiden. Much about his birth is a mystery. In the 1980s, a group of Child Soldiers trained by Solidus was sent into the Liberian Civil War. Raiden is one of them, and at the age of only 10, he is a skilled fighter who is assigned as a platoon leader. Known as Jack the Ripper, he was feared by the enemy. Raiden has since disappeared from Solidus, but in the meantime, he was subjected to the S3 program (Selection for Social Sanity) by the »Patriots.« A training program that artificially generates the strongest soldier in history, Solid Snake, through exhaustive VR training. To be the second Solid Snake, a large amount of nanomachines were injected into his brain, implanting false memories as he was sent to the Big Shell. The

terrorist attack, Raiden's mission, Solidus's scheme, everything was just a dance in the hands of the »Patriots.« When all is said and done, Raiden decides to leave the battlefield and starts a new life with his girlfriend Rose.

大佐 /『MGS2』プラント編 雷電のビッグ・シェル潜入時

Colonel / »MGS2« Plant Chapter: Raiden's Infiltration of the Big Shell

雷電の潜入任務を指揮する大佐。『MGS』のロイ・キャンベル大佐に酷似しているが、「愛国者達」が作り出したプログラムにすぎない。雷電はそのことを知らず、指令を受け続けてきた。エマがアーセナルギア(その中にある「愛国者達」の実体 AI「GW」)を破壊するために使用したウィルスによって、大佐も"壊れ"る。

The Colonel leads Raiden's infiltration mission. He looks very much like Colonel Roy Campbell from »MGS,« but he is just a program created by the »Patriots.« Raiden is unaware of this and continues to receive orders. The virus that Emma uses to destroy Arsenal Gear (including the Patriots' A.I. GW) also »breaks« the Colonel.

ローズマリー /『MGS2』プラント編 雷電のビッグ・シェル潜入時

Rosemary / »MGS2« Plant Chapter: Raiden's Infiltration of the Big Shell

通称ローズ。雷電の恋人で、ビッグ・シェル潜入任務では無線を担当した。彼女の正体は、「愛国者達」が送り込んだ雷電の監視役である。物語終盤、ローズは大佐と同様に「愛国者達」が作り出したプログラムとして雷電を翻弄した。自分の過去を思い出した雷電は、ビッグ・シェルの出来事がすべて「愛国者達」によるシミュレーションだと知ったとき、ローズの存在すら疑う。だが彼女自身は実在しており、雷電の子供を身ごもっていたのだった。

Also known as Rose. She was Raiden's girlfriend and in charge of the codec during the Big Shell infiltration mission. Her true identity is that of Raiden's watchdog sent by the »Patriots.« At the end of the story, Rose, like the Colonel, is a program created by the »Patriots« to play with Raiden. When Raiden remembers his past and realizes that the events in the Big Shell were all simulated by the »Patriots,« he doubts that Rose even exists. But she herself is real, and she is carrying Raiden's child.

セルゲイ・ゴルルコビッチ /『MGS2』タンカー編タンカーの甲板

Sergej Gurlukovich / »MGS2« Tanker Chapter: Tanker Deck

ペレストロイカに揺れ、経済も傾くロシア。そんな祖国を憂い、自ら私兵を組織して再建をもくろみ、ソリダスと組んでメタルギア RAY を運搬するタンカーを乗っ取った。メタルギア RAY を強奪し、それを武器に国の建て直しを図ろうとするが、成功間際にオセロットの裏切りにあい死亡。彼の祖国再建の計画は『MGS』の時代までさかのぼることができ、『MGS』のリキッドとオセロットのセリフの中にゴルルコビッチの名前が登場している。また、兵士として訓練した娘のオルガを最後まで気遣う、ひとりの父親でもあった。

Russia is shaken by perestroika and its economy is in decline. Worried about his country, he organizes his own private army to rebuild it and teams up with Solidus to seize a tanker carrying Metal Gear RAY. But he was betrayed by Ocelot and died before he could succeed. His plans to rebuild his country can be traced back to the time of MGS, and Gorkovich's name appears in the dialogue between Liquid and Ocelot in MGS. To the end, he was also a father who cared for his daughter Olga, whom he trained as a soldier.

オルガ・ゴルルコビッチ / 『MGS2』タンカー編 タンカーの甲板

Olga Gurlukovich / »MGS2« Tanker Chapter: Tanker Deck

ゴルルコビッチの娘にして凄腕の兵士。父の死の真相を知らないオルガは、スネークを父の仇と思い込み、復讐を誓う。さらに父の遺思を継ぎメタルギア RAY を奪取すべく、ソリダスのビッグ・シェール乗っ取りに加担した。その一方でミスター X と名乗る忍者に化け、雷電をサポートするなど謎が多かったが、その秘密はタンカー編のあと、出産した子供を「愛国者達」に奪われたことにある。「愛国者達」によってオルガの子供に注入されたナノマシンは雷電の体内のナノマシンと連動しており、雷電が死ねば子供も死ぬようにプログラムされていたのである。結局、オルガはソリダスと対峙して死亡。我が子を守るために、なんとしても雷電を死なせるわけにはいかなかったのだ。ゴルルコビッチから最愛の娘として愛された彼女は、最期は自分が子を守る母として命を散らす。

Olga is the daughter of Gurlukovich and a skilled soldier. Without knowing the truth about her father's death, Olga believes that Snake killed her father and vows to take revenge. She is also involved in Solidus' takeover of Big Shell in order to take over Metal Gear RAY in accordance with her father's wishes. In the meantime, she disguises herself as a ninja named Mr. X and sabotages Raiden, but her secret lies in the fact that her baby was stolen by the »Patriots« after the Tanker Chapter. The nanomachines injected into Olga's child by the Patriots were linked to the nanomachines in Raiden's body and were programmed so that if Raiden died, the child would die as well. In the end, Olga confronted Solidus and died. In order to protect her child, she couldn't let Raiden die at all costs. She was loved by her father, and in the end, she gave up her life as a mother protecting her child.

スコット・ドルフ / 『MGS2』タンカー編 船倉

Scott Dolph / »MGS2« Tanker Chapter: Ship's Cargo Hold

『MGS2』で、メタルギア RAY を運ぶ偽装タンカーの護衛を担う合衆国海兵隊司令官。この堅物司令官の見せ場は、船倉での長い演説。演説終了直後、乱入したオセロットの早撃ちによって死亡。デッドセルの女 兵士フォーチュンの父親である。

A United States Marine Corps commander escorts a disguised tanker carrying Metal Gear in »MGS2.« The highlight of this uptight commander is his long speech in the cargo hold of the ship. Immediately after the speech, he is killed by an intruding Ocelot who shoots him quickly. He is the father of Fortune, a female soldier of Dead Cell.

フォーチュン / 『MGS2』プラント編 ビッグ・シェール 1B 脚

Fortune / »MGS2« Plant Chapter: Big Shell 1B

本名ヘレナ・ドルフ・ジャクソン。ビッグ・シェルを占拠したテロリストグループ「自由の息子達」と行動をともにする、元合衆国特殊部隊デッドセルのメンバーで、海兵隊司令官スコット・ドルフの娘。テロ組織(セル)に死を与える、という意味を持つこの対テロ部隊の活動は次第に過激さを増し、民間人、友軍にまで死を与え始め、遂に壊滅。フォーチュンの夫でありデッドセルの隊長ジャクソンは獄死している。フォーチュンは、国に見捨てられた夫の無念を晴らすためにデッドセルをまとめ、「自由の息子達」に参加した。フォーチュンに向けられた銃弾は、なぜか弾道がずれ決して彼女に当たることがない。夫の死を嘆き自らも死を望む哀しみの女神。彼女は、自分を殺してくれる敵を求めて戦い続けた。だが、彼女の不死身の秘密は「愛国者達」によって仕掛けられた電磁兵器。最期はオセロットに裏切られ、死亡する。

Her real name is Helena Dolph Jackson. She is the daughter of Marine Corps commander Scott Dolph, and a former member of the U.S. Special Forces Unit Dead Cell, which worked with the Sons of Liberty terrorist group that took over the Big Shell. Fortune's husband, Jackson, the captain of Dead Cell, died in prison. To avenge her husband's abandonment by their country, Fortune united Dead Cell and joined the Sons of Liberty. For some reason, the bullets aimed at Fortune are misdirected and never hit her. She is a goddess of sorrow who mourns the death of her husband and wishes to die herself. She continues to fight for an enemy who will kill her. However, the secret of her immortality is an electromagnetic weapon planted by the »Patriots.« In the end, she is betrayed by Ocelot and dies.

ヴァンプ /『MGS2』プラント編 ビッグ・シェル — シェル 1B 脚

Vamp / »MGS2« Plant Chapter: Big Shell - Shell 1B

デッドセルのメンバーで、人の血を吸うルーマニアのナイフ使い。浮力のない生物反応層に落ちてでも死なず、海面を走るなど人間離れした技を披露する現代の吸血鬼ともいうべき男だ。彼の行動原理は破壊と復讐。裏で「愛国者達」が支配する欺瞞に満ちた世界を、すべて破壊するためには手段を選ばない。最期はエマを人質にとって雷電に迫るが、雷電に狙撃され永遠の眠りにつく。

A member of Dead Cell, he is a Romanian knife master who sucks human blood. A modern-day vampire who can run on the surface of the sea without dying, even if he falls into a buoyant bio-reactive layer. His principles of action are destruction and restoration. He will stop at nothing to destroy the deceitful world controlled by the »patriots« behind the scenes. In the end, he takes Emma hostage and approaches Raiden, but is shot by Raiden and dies in his arms forever.

ファットマン /『MGS2』プラント編 ビッグ・シェル — シェル 1E 脚屋上ヘリポート

Fatman / »MGS2« Plant Chapter: Big Shell - Reboots to the roof of Shell 1E

デッドセルのメンバーで爆弾の専門家。太っているうえに分厚い防護服に身を包む。動きは鈍そうだが、ローラーブレードで素早く動き回り、敵を翻弄する。わずか10歳で原爆を作り、爆弾こそ芸術、自分は芸術家だと思い込んでいる筋金入りのこの爆弾マニアは、とにかく爆弾王として歴史に名を刻むことだけが目的。信条も何もなく、裏では「愛国者達」とも手を結んでいた。

A member of Dead Cell and an expert on bombs. He is fat and wears a thick protective suit. He seems to be slow, but he moves quickly with his rollerblades and plays with his enemies. As a hardcore bomb enthusiast, he thinks that bombs are art and that he is an artist, and his only goal is to make history as the bomb king. He has no beliefs and is in alliance with the »Patriots« behind the scenes.

ソリダス・スネーク / 『MGS2』プラント編 ビッグ・シェル-シェル 1 中央棟 B1 集会場

Solidus Snake / »MGS2« Plant Chapter: Big Shell - Shell 1 Central Building B1 Meeting Place

ソリッド、リキッドに続く 3 人目のビッグボスのクローン。またの名をジョージ・シアーズ合衆国前大統領。一兵士ではなく、大統領にまで登りつめた「恐るべき子供」は、世界を裏で牛耳る「愛国者達」からの脱却、真の自由を目指し、この姿なき支配者へ敢然と挑戦する。だが、ビッグ・シェルでの事件はすべてが「愛国者達」のもくろみ通りに展開した。つまり、シャドー・モセス島事件の再現である。「愛国者達」の S3 プログラムは、最強兵士を単に VR 訓練だけで作り上げるものではなかった。その実践演習として選ばれたのがビッグ・シェル。シャドー・モセス島事件と同じ状況を施し、実験体、つまり雷電の仕上がりを見ることが「愛国者達」の目的だったのだ。ソリダスの求めた自由は結局実現せず、雷電の前に倒れる。

The third Big Boss clone, following Solid and Liquid. He is also known as the former President of the United States of America, George Sears. Not just a soldier, but a »Les Enfant Terrible« who has risen to the presidency. He is determined to break free from the »Patriots« who control the world behind the scenes and challenge this shapeless ruler for true freedom. However, the events in the Big Shell all unfolded as the »Patriots« had planned. The S3 program of the »Patriots« was not about creating the strongest soldiers simply through VR training. The Big Shell was chosen as a practical exercise for this purpose. The objective of the »Patriots« was to create the same situation as the Shadow Moses Island incident and see how the experimental subject, Raiden, would finish. The freedom Solidus sought was not realized in the end, and he fell before Raiden.

エマ・エメリッヒ・ダンシガー / 『MGS2』プラント編 ビッグ・シェル—シェル 2 中央棟 B1 ロックールーム

Emma Emmerich-Danziger / »MGS2« Plant Chapter: Big Shell - Shell 2 Central Building B1 Locker Room

通称 EE。オタコンの血の繋がらない妹で、人工知能と複雑性理論の専門家。だが、彼女の才能はそれで止まることを知らず、NSA (国家安全保障局) にハッキングシステムをダウンさせた過去を持つ、凄腕クラッカーでもある。彼女は NSA に入局し、アーセナルギア開発の極秘プロジェクトに参加することになった。オタコンとの間には、父親の死を巡り深い確執がある。エマが 6 歳のころ、家のプールで溺れた彼女を救おうとした父親が溺死した。そのときオタコンはプールの見える自室でコンピュータに夢中になっていて、事故に気がつかなかった。エマは、それを機に自分は兄に見捨てられたと思うようになり、やがて兄妹は決別する。だが、デッドセルから逃れて隠れていたところを雷電に救出されたエマは、彼女を心から心配するオタコンの姿に、昔の優しい兄の姿を見る。

彼女はアーセナルギアの AI をウイルスに感染させて暴走させることに成功するが、ヴァンプに刺された傷がもとで死亡。兄と和解しながらも息を引き取った。

EE, Otacon's blood sister, is an expert in artificial intelligence and complexity theory. However, her talents don't stop there. She is also a skilled hacker¹ who has taken down the systems of the NSA (National Security Agency). She then joined the NSA and was assigned to a top-secret project to develop Arsenal Gear. She and Otacon have a deep feud over the death of her father. When Emma was six years old, her father tried to save her from drowning in the family pool and drowned himself. At the time, Otacon was in his room which overlooked the pool, engrossed in his computer, and was unaware of the accident. Emma began to think that her brother had abandoned her because of it, and the siblings eventually broke up. When Emma is rescued by Raiden after escaping & hiding from Dead Cell, she sees her old kind brother in Otacon's sincere concern for her. She succeeds in infecting Arsenal Gear's AI with the virus and causing it to run out of control, but dies from a stab wound inflicted by Vamp. She breathed her last while reconciling with her brother.

ピーターズ・スライルマン /『MGS2』プラント編 ビッグ・シェル―シェル 1C 脚居住区厨房

Peter Stillman / »MGS2« Plant Section, Big Shell Shell 1C Leg Living Area Kitchen

インディアンヘッド(海軍爆発兵器処理学校)の教官であり、NYPD 爆弾処理班の顧問も務める爆弾地理の専門家。彼は、隠密作戦で行動する雷電とは別に、爆弾王ファットマンに対抗するため SEAL (海軍特殊部隊)とともにビッグ・シェルに降下。自分を護衛した SEAL の小隊が全滅して食料貯蔵庫に隠れていたところを、雷電とスネークに保護される。かつて爆弾処理にしくじり、教会をひとつ破壊。さらに人々も巻き込むというミスを行っており、そのことがトラウマとなって精彩を欠く姿には、隠居老人の趣がある。ファットマンが仕掛けた爆弾を処理するためビッグ・シェルを走り回る雷電たちを無線でサポートするが、最期は若い雷電たちに未来を託し、ファットマンのトラップ爆弾によって爆死。ちなみに、ファットマンはスティルマンの教え子であった。

A bomb specialist who is an instructor at Indian Head (Naval Explosive Ordnance Disposal School) and an advisor to the NYPD Bomb Squad. Apart from Raiden, who operates on a covert mission, he drops into the Big Shell with SEAL (Navy SEAL) to take on the bomb king Fatman. When the SEAL platoon escorting him is wiped out and he is hiding in a food storage facility, Raiden and Snake protect him. Once, he made a mistake in defusing a bomb and destroyed a church full of people. The trauma of that incident has left him lacking in vigor, giving him the appearance of an old retired man. He codec called Raiden and his friends who were running around the Big Shell to dispose of Fatman's bombs. In the end, he left the future to the young Raiden and was killed by Fatman's trap bomb. Incidentally, Fatman was a student of Stillman's.

ジェームズ・ジョンソン /『MGS2』プラント編 ビッグ・シェル―シェル 2 中央塔空気清浄室

James Johnson / »MGS2« Blunt Chapter: Big Sierrashell 2 Central Tower Air Purification Room

¹ Cracker in Japanese Language: クラッカー (コンピュータセキュリティ).

合衆国大統領。世界を支配するのは「愛国者達」であり、大統領の自分すら彼らのポーン(駒)に過ぎないことを知っていた。ゆえに自らも「愛国者達」の一員になることを望み、ビッグ・シェルのテロを引き起こした張本人という与えられた役割を忠実に演じ続ける。ソリダスの人質となり、核の起爆コードを漏らしたのも「愛国者達」の計画通り。だが、結局彼の夢は叶わず、「愛国者達」の前では自由意志など存在しないことに絶望しながら、ポーンとしてオセロットに射殺された。

President of the United States. He knows that the world is ruled by the »Patriots,« and that even he, the President, is just a pawn for them. Therefore, he wishes to become a member of the »Patriots« himself and continues to faithfully play the role he has been given as the one who caused the Big Shell attack. He became a hostage of Solidus and leaked the nuclear detonation codes as planned by the »Patriots.« In the end, however, his dream did not come true, and he was shot dead by Ocelot as a pawn, despairing that free will would not exist in front of the »Patriots.«

リチャード・エイムズ /『MGS2』プラント編 ビッグ・シェルーシェル 1 中央棟 B1 集会場

Richard Ames / »MGS2« Plant Chapter: Big Shell 1, Central Beltway B1 Meeting Hall

大統領のシークレットサービス。正体は、DIA(国防情報局)のエージェント。大統領を警護する立場にしながら、実は大統領の行動を見張るために「愛国者達」によって送り込まれた男である。もっとも、事件の真相については露ほども知るはずもなく、S3 プログラムのシナリオ通りオセロットに抹殺される。『MGS』に登場したナスターシャ・ロマネンコの元夫である。

The President's Secret Service. His true identity is that of a DIA (Defense Intelligence Agency) agent. Although he is in a position to protect the President, he is actually a man sent by the »Patriots« to keep an eye on the President's activities. However, he has no knowledge of the truth behind the incident and is eliminated by Ocelot in accordance with the S3 Program scenario. He is the ex-husband of Natasha Romanenko, who appeared in »MGS.«

ビッグボス(スネーク) /『MGS3』パキスタン上空 特殊作戦機 MC—130E コンバットタロン 1 のカーゴ

Big Boss (Snake) / »MGS3« Over Pakistan: Special Ops MC-130E Combat Talon 1 force-go

『MGS3』の主人公。本名ジャック。コードネームでスネーク(ネイキッド・スネーク)とも呼ばれる。かつて、コブラ部隊を率いるザ・ボスと寝食をともにし、実戦での格闘術 CQC (クローズ・クォーターズ・コンバット)を編み出す。さらに、『MGS3』で描かれたソ連からの亡命科学者ソコロフ奪還任務では、人類初の HALO 降下 (高高度降下低高度開傘) やドローンによる敵地潜入を試みるなど、先見的な作戦に従事してきた。参加した数々のミッションの中でも、スネークウィーター作戦は複雑に張り巡らされた陰謀、家族ともいべきザ・ボスを自らの手で抹殺する苦しみなど、後の彼の行動に多大な影響を及ぼした。すなわち、兵士は何に忠誠を誓うか、という問題である。ザ・ボス抹殺任務後、スネークはザ・ボスを超える者として、正式にビッグボスの称号を与えられた。その後、ゼロ少佐が設立した FOX 部隊のリーダーとなり、FOX 部隊解散後は自らが FOXHOUND 部隊を設立。国への忠誠を見せながらも、後年ザンジバーランドで FOXHOUND 部隊を私兵として使い、新たな

世界と秩序を作るために反乱を起こす。自分の心に忠を尽くした行動だったが、ビッグボス自身の遺伝子によって作られたクローン、ソリッド・スネークによって命を絶たれることになる。

The protagonist of »MGS3.« His real name is Jack. He is also known by his codename Snake (Naked Snake). He once ate and slept with »The Boss,« the leader of the Cobra Unit, and developed with her the CQC (Close Quarters Combat) fighting technique for actual combat. In addition, during the mission to recover Sokolov, a defected scientist from the Soviet Union depicted in »MGS3,« he was involved in visionary operations such as mankind's first HALO Jump (High Altitude Drop, Low Altitude Open Umbrella) and an attempt to infiltrate enemy territory using a drone. Of the many missions he participated in, Operation Snake Eater had a profound impact on his later actions, with its intricate conspiracy and the agony of eliminating The Boss, his family, with his own hands. In other words, the question is: To what does a soldier owe loyalty? After the mission to eliminate The Boss, Snake was officially given the title of Big Boss as someone who surpassed The Boss. He then became the leader of the FOX Unit established by Major Zero, and after it was disbanded, he established the FOXHOUND Unit himself. While showing his loyalty to his country, he later uses the FOXHOUND Unit as his private army in Zanzibar Land for a rebellion to create a new world order. It was an act of loyalty to his own heart, but his life was cut short by Solid Snake, a clone created from Big Boss's own genes.

ゼロ少佐 / 『MGS3』パキスタン上空 特殊作戦機 MC-130E コンバットタロン 1 のオペレーター
ーム

Major Zero / »MGS3« - Operator's compartment of MC-130E Combat Talon 1, Special Ops aircraft, over Pakistan.

コードネームはトム。ソコロフ奪還、シャゴホッド破壊、ザ・ボス抹殺(スネークイーター作戦)といったスネークに課せられた任務の指揮官。ソコロフ奪還作戦は、念願の特殊部隊 FOX 部隊設立のためになんとしても成功させねばならないバーチャス(貞淑な)・ミッションだったが、ザ・ボスの裏切りによって失敗。だが、スネークがスネークイーター作戦を成功させたことによって、遂に FOX 部隊を設立することができた。

His code name is Tom. He is the commander of the missions assigned to Snake, including the recapture of Sokolov, the destruction of Shagohod, and the elimination of The Boss (Operation Snake Eater). The mission to retake Sokolov is the »Virtuous Mission« that must succeed at all costs in order to establish the Special Forces FOX Unit, but it fails due to The Boss' betrayal. However, with Snake's success in Operation Snake Eater, he was finally able to establish FOX.

パメディック / 『MGS3』パキスタン上空 特殊作戦機 MC-130E コンバットタロン 1 のオペレーター
ルーム

Paramedic / »MGS3« over Pakistan, operator's room of the special operations aircraft MC-130E Combat Talon 1

無線と、スネークの体調管理を担当する。無類の映画好き。名前の由来はパラシュートで駆けつけるメディックから。ミッション終了後に医師免許を剥奪されるが、パラメディック(救急医療) 制度の確

立に尽力し、ワシントン州シアトル市が米国初のパラメディック制度を導入したとされる。

She is in charge of the radio and Snake's physical condition, as well as an unparalleled movie buff. Her name comes from the parachute medic. She was stripped of her medical license after the mission but worked hard to establish the paramedic system. It is said that the city of Seattle, Washington, introduced the first paramedic system in the United States.

ミスターシギント /『MGS3』ドローン降下後の無線

Mr. SIGINT / »MGS3« radio after drone drop

武器装備、最新テクノロジーの専門家として、スネークをサポートする。自ら単なる専門家ではなく、世界一の専門家と名乗るなど、かなりの自信家である。スネークイーター作戦終了後は、APRA (国防総省の高等研究計画局、後の DARPA) に入局し、ARPANET の立ちあげに関わっている。

Mr. Sigint supports Snake as an expert in weapon equipment and the latest technology. He calls himself not just an expert, but the best expert in the world, and is quite confident. After the end of Operation Snake Eater, he joined APRA (Advanced Research Projects Agency of the Department of Defense, later known as DARPA) and was involved in the launch of ARPANET.

ニコラで・ステファノヴィツチ・ソコロフ /『MGS3』HALO 降下中に流れるミッションブリーフィング

Dr. Nikolai Stepanovich Sokolov / »MGS3« Mission briefing during HALO descent

ソ連の兵器開発秘密設計局のひとつ、OKB-754 の局長。東側の兵器開発の第一人者。本来はロケットの開発に携わっていたが、ロケット技術はミサイル技術に転用できることから兵器開発に回されることになった。いかなる地形からでも核を発射できる核搭載戦車シャゴホッドを開発するものの、殺戮機械を作ることへの恐怖から、西側へ亡命。だが、亡命からわずか一週間後、キューバ危機が発生し、ソ連のキューバ撤退の裏の条件としてソコロフはソ連に引き渡されてしまう。その後、ツェリノヤルスク、山岳要塞と転々としながらシャゴホッド開発を強要されていた。スネークは遂に彼を見つけるが救い出すことはできず、ヴォルギン大佐の拷問によってソコロフは死亡する。このときシャゴホッドはすでに完成しており、彼は用済みだったのだ。アメリカに残した愛する妻と娘に、彼が再び会うことはなかった。

Director of OKB-754, one of the Soviet Union's secret design bureaus for weapons development. He is a leading figure in the development of weapons in the East. Originally, he was involved in the development of rockets, but since rocket technology can be transferred to missile technology, he was assigned to weapons development. He developed the Shagohod, a nuclear-powered tank that can launch nuclear weapons from any terrain, but the fear of creating a killing machine caused him to defect to the West. However, only a week after his defection, the Cuban Missile Crisis occurred, and Sokolov was handed over to the Soviet Union as a condition for the Soviet Union's withdrawal from Cuba. After that, he was forced to develop Shagohod and moved from one place to another, including Tselinoyarsk and a mountain fortress. Snake finally finds him, but is unable to rescue him,

and Sokolov is tortured to death by Colonel Volgin. By this time, the Shagohod had already been completed and he was no longer needed. He never saw his beloved wife and daughter again, whom he had left behind in Amerika.

ザ・ボス /『MGS3』HALO 降下後ジャングルでの無線

The Boss / »MGS3« radio in the jungle after HALO descent

第二次世界大戦、連合国の兵士からなる特殊部隊コブラ部隊を率いて数々のミッションをこなした伝説の兵士。スネークの師匠でもある。大戦中は、ザ・ジョイ(無上の歓喜)と呼ばれていた。ソコロフ奪還に挑むスネークのアドバイザーとしてミッションに参加するも、祖国を裏切り、無反動核砲弾デイビー・クロケットを手土産にソ連へ亡命。以後、コブラ部隊とともにスネークの行動を妨害し続ける。だが、彼女の亡命は、「賢者の遺産」を手に入れるために合衆国が仕組んだ偽装亡命だった。遺産を握るヴォルギン大佐に接近し、そのありかを聞き出すことが彼女の任務だったのだ。しかし、デイビー・クロケットを、ヴォルギンがソコロフ設計局に繋ぎ込んだことから事態は急変した。合衆国製の核が撃ち込まれたことに憤るソ連と、なんとしても穏便にすませたい合衆国の間で交わされたのが、犯人の抹殺。そして、ザ・ボスはソ連に核を撃ち込んだ狂人として、スネークに倒される。昨日の友は今日の敵。そんな世界情勢によって倒すべき敵がめまぐるしく変わる世界を、彼女は憂いていた。かつてザ・ソローと愛しあい子供まで身ごもった彼女は、戦後米ソ冷戦状態になると、敵としてザ・ソローを葬らねばならなかった。祖国に忠を尽くす兵士の哀しみ。並ぶ者のいない最強の兵士ザ・ボスは、実は誰よりも平和を望んでいたのだった。

A legendary soldier who led the Cobra Unit, a Special Force made up of soldiers from the Allied nations, on numerous missions during World War II. She is also Snake's mentor. During the war, she was known as The Joy (unsurpassed joy / 無上の歓喜). She participates in the mission as Snake's advisor to retake Sokolov but betrays her country and defects to the Soviet Union with the recoilless nuclear weapon Davy Crockett as a souvenir. Thereafter, she continuously interferes with Snake's activities with her Cobra Unit. However, her defection was a cover for the United States to obtain the »Philosophers Legacy.« Her mission is to get close to Colonel Volgin, the man who holds the legacy, and find out where it is. However, things took a turn for the worse when Volgin shoots the Davy Crockett onto a mooring at the Sokolov OKB Design Bureau. The Soviets were angry that a US-made nuke had been shot at them, and the US wanted to keep things quiet by eliminating the traitor. The Boss is defeated by Snake as the maniac who fired the nuke at the Soviet Union. Yesterday's friends are today's enemies. The enemies to be defeated change rapidly depending on the world situation, and this is what worries her. She was once in love with The Sorrow and had a child with him, but when the Cold War broke out between the US and the Soviet Union after World War II, had to bury The Sorrow as an enemy. The sorrow of a soldier who is loyal to her country. The Boss, the greatest soldier of all time, actually wanted peace more than anyone else.

ザ・ペイン /『MGS3』ドリノヴォドノ

The Pain / »MGS3« Dolinovodno

"至高の痛み"を名乗るコブラ部隊の隊員。無数の蜂を身にまとい、自在に操る。その蜂は猛毒を持つばかりか、ときには人型に群がりザ・ペインの分身となるなどの目をくらます。チョルナヤ・ピシエラ洞窟でスネークを待ち伏せるが、返り討ちにあって死亡。

A member of the Cobra Unit. His name comes from »Supreme Pain.« He wears a myriad of bees and controls them at will. Not only are the bees poisonous, but sometimes they swarm around humanoid forms and become The Pain's alter ego, blinding the enemy. He ambushes Snake in the Chyornaya Peschera Cave but is killed in return.

ザ・フィアー /『MGS3』ドリノヴォドノ

The Fear / »MGS3« Dolinovodno

コブラ部隊隊員。名前の由来は"至純の恐怖"。肩の関節を外し、想像を絶する姿で木々の合間を飛び回る怪人。その蜘蛛のような素早い動きとステルス迷彩、そしてボウガン(ウィリアムテル、リトルジョー)でスネークを追い詰める。ステルス迷彩は彼のスタミナを削い、戦闘中でも食べ物を探している。

A member of the Cobra Unit. His name comes from »Supreme Fear.« With his shoulders unjointed, this monster flies through the trees in an unimaginable fashion. He hunts down Snake with his quick spider-like movements, stealth camouflage, and bow guns (William Tell, Little Joe). His stealth camouflage takes a toll on his stamina, and in turn, he hunts for food even in battle.

ジ・エンド /『MGS3』ドリノヴォドノ

The End / »MGS3« Dolinovodno

コブラ部隊のスナイパー。名前の由来は"真実の終焉"。近代狙撃術を確立した男だが、100歳を超えており普段は眠っている。しかし、戦いとなるや光合成をして50代まで若返るという考えられない能力を持っている。また、森に精通しており、木々と会話することもできるという。スネークとの戦いで、遂に森へと還るのだった。

A sniper in the Cobra unit. His name means »The End of Truth.« He is the man who established modern sniping, but he is usually asleep and over 100 years old. In battle, however, he has the unbelievable ability to photosynthesize and rejuvenate himself to his fifties. He is also very familiar with the forest and can talk to the trees. After the battle with Snake, he finally returns to the forest.

ザ・フューリー /『MGS3』ドリノヴォドノ

The Fury / »MGS3« Dolinovodno

"無限の憤怒"の名を持つコブラ部隊隊員。ロケットの実験で宇宙に出た経験があり、大気圏突入時の事故で全身の3分の1に火傷を負っている。灼熱の地獄から生還したこの男は、宇宙服に身を包み、火炎放射器から業火を撒き散らしてスネークに迫る。

A member of the Cobra Unit, known as the »Infinite Rage.« He has been in space for rocket experiments, and over a third of his body was burned in an accident during the atmospheric entry. Having survived the scorching heat of hell, this man, dressed in a space suit, approaches Snake with a flamethrower spreading hellfire.

ザ・ソロー / 『MGS3』ドリノヴォドノ

The Sorrow / »MGS3« Dolinovodno

"深淵なる悲哀"の名を持つコブラ部隊隊員で、ソ連の ESP 研究で見出された霊能力者。戦場では死んだ兵士の霊から多くの情報を聞き出すことができたという。戦後ソ連に戻ったが、あるミツシヨン中、敵としてザ・ボスと再会した。そのとき、彼はかつて愛しあつたザ・ボスを生かすため、あえて彼女に殺された。それ以降、彼の魂は常にザ・ボスの周囲をさまよい続ける。

A member of the Cobra unit known as »Abyssal Sorrow,« is a psychic who was discovered through ESP research in the Soviet Union. On the battlefield, he was able to get a lot of information from the spirits of dead soldiers. After the war, he returned to the Soviet Union. During one of his missions, he was reunited with The Boss as an enemy and was killed by her in order to keep his beloved alive. Since then, his soul has been constantly wandering around The Boss.

エウゲニー・ボリソヴィッチ・ヴォルギン / 『MGS3』ドリノヴォドノ

Yevgeny Borisovich Volgin / »MGS3« Dolinovodno

ソ連の軍人にして、「賢者の遺産」を隠し持つ男。体が常に帯電しており、雨が苦手な雨が降ると「くわばらくわばら」というのが口癖。また、CQC がジュードーに似ているために興味を持つなど親日家でもある。穏健派のフルシチョフに業を煮やし、ブレジネフの政権樹立をもくろむ。シャゴホッドの開発費他、新兵器の開発費用のほとんどは彼の握る「賢者の遺産」から出ていることから、上層部も彼の暴走を止められない。本人は策士家ぶってはいるが、スネークを遺産を奪いに来た CIA エージェントだと思ったり、グロズニグラードの地下金庫に遺産を隠していることをポロリと漏らしてしまったり、決して頭脳派ではない。むしろサンダーボルトという異名の通り、帯電している体を武器にした肉弾戦が似合う肉体派。さらに拷問など人を痛めつけるのが趣味という危ない性癖を持つ。シャゴホッドでスネークと EVA を執拗に追うが、最期は落雷によって焼死した。

He is a Soviet soldier and the man who hides the »Philosophers Legacy.« His body is always electrically charged, and he hates the rain. He is also pro-Japanese, with CQC taking an interest in him because of its resemblance to Judo. Most of the money for the development of the Shagohod and other new weapons comes from the »Philosophers Legacy,« which he holds, while the top brass cannot stop him from running amok. He may be a strategist, but he is not a smart one as he thinks Snake is a CIA agent who has come to steal his inheritance and he reveals that he has hidden it in an underground vault in Groznyj Grad. As he is known as the Thunderbolt, a physical man who uses his electrically charged body as a weapon in physical combat and has a perilous taste for torturing people. He

relentlessly pursued Snake and EVA with the Shagohod, but in the end, he was burned to death by lightning.

EVA /『MGS3』ラスヴィエツ ソコロフ設計局跡地

EVA / »MGS3« Rassvet Sokolov Design Bureau Site

スネークをサポートするため、フルシチョフ派が派遣したエージェント。またの名をタチアナ(ターニャ)。バイクを乗り回してスネークの任務をフォローする一方、ヴォルギン大佐に接近し、「賢者の遺産」のありかを探ろ、つとめる。経歴では、ソ連に亡命した元 NSA (合衆国国家安全保障局)の局員だが、正体は中国人民解放軍総参謀部第二部のスパイだった。手に入れたものが世界を支配できる「賢者の遺産」を中国も喉から手が出るほど欲しており、彼女が送り込まれたのだ。もっとも、トリプル・クロスのオセロットには正体がバレており、彼女が入手した「賢者の遺産」のありかを記したマイクロフィルムは、ニセ物にすりかえられていた。ミッション中は、バイクスーツのジッパーをいつもへそ下までさげるなど、スネークの誘惑に余念がない。最後にふたりは結ばれるものの、EVA はすべてを告白してスネークの前から姿を消した。その後、彼女はハノイで消息を絶つ。

An agent sent by the Khrushchev faction to sabotage Snake. She is also known as Tatyana, rides a motorcycle, and follows Snake's mission while also trying to get close to Colonel Volgin and find out where the »Philosopher's Legacy« is. Eva is a former NSA (National Security Agency) agent who defected to the Soviet Union but is actually a spy for the Second Department of the General Staff of the Chinese People's Liberation Army. She was sent to China because China is desperate for the »Philosopher's Legacy,« which will allow whoever obtains it to rule the world. However, Triple Crosser Ocelot knows who she is, and the microfilm she has obtained, which shows the location of the »Philosophers Legacy,« has been replaced with a fake one. During the mission, she is always trying to seduce Snake by pulling down the jibber of her motorcycle suit to her navel. In the end, they get together, but EVA confesses everything and disappears from Snake's sight. After that, she disappears to Hanoi.

アレクサンドル・レオノヴィッチ・グラーニン /『MGS3』グラーニニ・ゴルキー グラーニンの部屋

Aleksandr Leonovich Granin / »MGS3« Graniny Gorky. Granin's Room

ソコロフの核搭載戦車以前に、核搭載二足歩行戦車を設計した科学者。ソコロフのシャゴホッド計画に敗れ、で憂さを晴らす日々を送っていた。そんな恨みから、スネークにシャゴホッドを破壊するよう懇願する。さらに山岳基地へのカギまで渡しスネークを手引きしたことからスパイの容疑をかけられ、ヴォルギン大佐のパレットパンチでなぶり殺しにされる。グラーニンは、自分が設計した核搭載二足歩行戦車のデータをアメリカの友、(オタコンの父)に渡すと息巻くが、彼のアイデアが後に合衆国が開発するメタルギア計画につながったことは想像に難くない。

A scientist who designed the first nuclear-armed bipedal tank. Yet he was defeated by Sokolov's Shagohod project and has been spending his days venting his grievances. Because of this grudge, he begs Snake to destroy the Shagohod and gives him the key to the mountain base. Granin also insisted on passing on the data of his nuclear-powered

bipedal tank design to his American friend (the father of the genius Otacon), and it is not hard to imagine that his idea led to the Metal Gear project later developed by the United States. Accused of being a Spy, Granin was beaten to death with a pallet punch by Colonel Volgin.

イワン・ライデノヴィッチ・ライコフ /『MGS3』グロズニグラード兵器廠東棟
Ivan Lidenovitch Raikov / East Wing of Groznyj Grad Arsenal, »MGS3«

ヴォルギン大佐の情夫で、階級は少佐。外見は、なぜか『MGS2』の雷電にそっくり。ヴォルギンもサディストだが、ライコフも敬礼する部下を意味もなく殴ったりと、かなりサディスティックな男のようだ。彼になりすましてソコロフが監禁されているグロズニグラード兵器廠西棟に替入するため、スネークに制服を奪われる。

The lover of Colonel Volgin, he is a Major in rank. For some reason, he looks just like Raiden from »MGS2.« Volgin is a sadist, but Raikov seems to be a sadistic man as well, beating his men who salute him for no reason. Snake impersonates him to enter the West Wing of the Groznyj Grad Arsenal, where Sokolov is being held.

スネークイーターガイド②

Snake Eater Guide ②

「本当に、蛇を食べてみた！」シマヘビレシピ(初級編)

»I really tried to eat a snake!« Simahebi Recipe (*Elementary Course*)

シマヘビ

Simahebi

日本固有種、ほぼ全国に分布。全長 80 センチ～120 センチ。体に四本の黒褐色の縦じまがある。動きが速く、カエルやトカゲを中心とした小動物を食べる。交尾期は 4 月から 5 月で、この時期に雄同士が「コンバット」と呼ばれる、体をぶつけあう闘争を行う。産卵期は夏で 4 個から 15 個の卵を産む。ナカゼンのご主人・中根さんいわく、美味しい季節は冬。お正月くらいになると、身がひきしまっているらしい。夏になると痩せてしまい、肉の味は落ちるという。

Indigenous in Japan, distributed almost nationwide. Total length 80 cm - 120 cm. Body with four blackish-brown vertical stripes. They are fast-moving and eat small animals, mainly frogs, and lizards. Mating season is from April to May when males engage in »combat«, or body-bumping. The spawning season is in summer when they lay four to fifteen eggs. According to Mr. Nakane, the owner of Naka-Zen, the best season is winter. Around New Year's, the flesh is lean and firm. In the summer, they lose weight and the taste of the meat diminishes.

●シマヘビの唐揚げ

Deep-Fried Simahebi

シマヘビの骨のむき方で、蛇料理の実力がわかる。蛇料理の達人、中根さんはそうおっしゃった。中根さん自身も若いころ、シマヘビをむいている姿を上司にチェックされたという。「取っている骨に肉がついていると、『ああ、もったいない』って言われるんですよ。いやあ、悔しくてね。」

You can tell how good your snake cooking is by the way you peel the bones of the Shimahebi. So said Mr. Nakane, an expert in snake cooking. When he was younger, Mr. Nakane himself was checked by his bosses when he was peeling a Shimahebi. »If there was meat on the bones, he would say, ›Oh, it's such a waste.« It was so frustrating.«

【血抜き、皮むき】まず、シマヘビの尻尾をクリップで吊るし、腹の部分に包丁を入れる。もちろん生きたままである。腹の切れ目から動脈を引き出し、動脈から血をしぼる。蛇が暴れると血が飛び散

るので、しっかり押さえておくように。血をしぼったら、その切れ込みから、一気に皮をむく。白い蛇の肉があらわになるが、蛇は死なない。すごい生命力。

【背骨、肋骨を抜く】白身になった蛇に、さらに切れ込みを入れる。タオルで白身を押さえつつ、背骨を一気に友く。上手に抜けば、背骨は一度に取れる。背骨が取れたら、次は肋骨。これも内側の皮といっしょに、一度にむくことができる。ここが一番難しい。

【内臓を取る】腸や内臓は一本。魚を三枚におろしたときのように、白身の腹に包丁を入れて、丁寧に内臓をこそぎ取る。このとき、肝を割らないように。肝は、さっきしぼった「生き血」に入れる。

【白身に片栗粉をつけ、油で揚げる】蛇の白身を一口大に切って、片栗粉をまぶし、揚げ油に入れる。カリッとあがったら、たれをつけて、できあがり。

[Draining blood and peeling] First, hang the tail of the striped snake on a hook, and insert a knife into the belly. Of course, it must be alive. Pull out the arteries through the slit in the belly and squeeze the blood out of the arteries. If the snake panics, the blood will splatter, so hold it firmly. Once the blood has been drained, peel the skin from the slit. The white flesh of the snake will be exposed, but the snake will not die. Great stamina.

[Remove the backbone and ribs] Make another slit in the white flesh of the snake. While holding the white meat with a towel, pull out the backbone at once. If you are good at this, the backbone can be removed in one go. Once the backbone is removed, the ribs are next. They can also be peeled at once, along with the inner skin. This is the most difficult part.

[Remove the guts] The intestines and entrails are in one piece. Carefully remove the entrails by inserting a knife into the belly of the white flesh, just as you would when you cut a fish into three pieces. It is important not to split the liver when doing this. Place the liver in the »lifeblood« that has just been squeezed out.

[Coat the white meat with potato starch and deep-fry in oil] Cut the white meat of the snake into bite-sized pieces, cover it with potato starch, and put it in the deep-frying oil. When it is crispy, dip it in the sauce and serve.

○食べてみた！

I tried it!

まるで魚の唐揚げのよう。ちょっと歯ごたえがあるけれど、蛇といわれてもわからないくらい。ほっくり、さっくり、もぐもぐ。「もつとくれ！」。ちなみにシマヘビの生き血は、淡白でさらりと欧める。「まあまあだな」。

It's like fried fish. A little chewy, but you wouldn't even know it was a snake. Dry¹ & Crispy. »Give me more! I want more!« By the way, the live blood of the striped snake is light and easy to enjoy. »Not so bad.«

¹ It can be also translated with hock, the english term for german white wine from the rhine region which is usually dry.

MGS Trivia

トリビア: 多くの事象のなかには、知らなくてもよいものもある。ささいなこと、どうでもよいこと、それがトリビア。

Trivia: There are many things you don't need to know. Little things, unimportant things, that's trivia.

メタルギアソリッド Metal Gear Solid

○トランペット

ゲーム序盤のヘリポート潜入シーンで、スネークが敵兵の装備を確認する際に「トランペットにパイナップル」と語る。トランペットはファマス(フランス製アサルトライフル)、パイナップルはグレネード(手榴弾)をあらわす俗語で、銃器に詳しい人ならピンとくる言い回しだ。ちなみに『メタルギアソリッド インテグラル』ではトランペットが「five-five-sixer」と言い直されているが、これは 5. 56 ミリ NATO 弾を使うアサルトライフルを指している。

○Trumpet

In the heliport infiltration scene at the beginning of the game, Snake says »Trumpets and Pineapples« when he checks the enemy soldiers' equipment. Trumpets are French assault rifles, and pineapples are grenades, so if you're familiar with firearms, you'll know what he is talking about. Incidentally, in »Metal Gear Solid Integral,« trumpet is rephrased as »five-five-sixer,« which refers to an assault rifle that uses 5.56mm NATO rounds.

○オセロット戦

拘束されたベイカー長官の周囲で繰り広げられるオセロットとの銃撃戦。主観モードでオセロットの方を向き、発砲の瞬間に L1 か R1、しゃがみボタンを押せばオセロットの銃弾を見事にかわすことができる。ちなみに銃撃戦では、わざとベイカーを撃って反応を楽しむことも可能だ。

○Ocelot Battle

A gun battle unfolds around Ocelot and the captive Secretary Baker. You can successfully dodge Ocelot's bullets by facing him in First Person Mode and pressing L1, R1 or the crouch button at the moment of firing. In the gun battle, you can also deliberately shoot at Baker and enjoy his reactions!

○ディープスロート

グレイ・フォックスが通信時に名乗る偽名。ディープスロートは、ニクソン大統領を失脚させたウォーターゲート事件に由来する。アメリカ国防総省の機密文書「ペンタゴンペーパー」をマスコミにリークした人物、戦略理論学者のダニエル・エルズバーグ博士が使った廣名がディープスロートだった。

○Deep Throat

A pseudonym that Gray Fox uses when communicating. Deep Throat is derived from the Watergate scandal that brought down President Nixon. It was a pseudonym used by Dr. Daniel Ellsberg, the military analyst who leaked the classified »Pentagon Papers« to the press.

○ロイ・キャンベルの通信

戦闘時に無線でアドバイスをしてくれる頼れる上官、それがキャンベル大佐。サイコ・マンティス戦で端子2のコントローラーを使うよう指示する話はあまりにも有名だ。スネークがハインドと戦闘する際には「耳を澄まして音で奴の位置をつかめ」とアドバイスしてくれる。この時、オプション設定がモノラルになって、ると、大佐はすかさずフオローを入れてくるのだ。「なあに、モノラルかステレオかで人間の価値が決まるわけじゃない」

現場へのメンタルケアも忘れない、キャンベルは指揮官の鑑である。

○Roy Campbell's communication

Colonel Campbell is a reliable supervisor who gives advice over the radio during combat. His instructions to use the second controller during the battle against Psycho Mantis are all too well known. When Snake is fighting Hind, he advises him to »listen carefully and get his position by sound.« If the option is set to mono, the Colonel will immediately add a hollow. »Hey, mono or stereo doesn't determine a person's value.« Campbell is the epitome of a commander who also provides mental care for his troops.

○スニーキングの極意

PSG-1とスティンガー以外の武器を装備した状態で、R1ボタンを連打しながら方向ボタンで移動すると、足音を立てることなく移動できる。徹底した潜入を目指すなら、とにかく連打が命だ。

○The Art of Sneaking

With weapons other than PSG-1 and the Stinger equipped, move with the directional buttons while repeatedly pressing the R1 button to move without making a footstep sound. If you are aiming for thorough infiltration, hitting the button repeatedly is vital in any case.

○ストックホルム症候群

1973年にスウェーデンの首都ストックホルムで起きた銀行強盗籠城事件。人質となっていた女性行員が、次第に犯人に親密な気持ちを抱き始め、犯人を擁護するようになった。この女性は犯人と結婚までしたという。これ以降、長期間に渡って閉鎖された空間で、非日常的な状況に対立者と共有して起こる人間の心理状況を「ストックホルム症候群」と呼ぶようになった。その逆に、犯人側が人質へ感情移入していく心理変化もあり、1996年のペルー日本人大使館人質事件から「リマ症候群」と呼ばれている。

○Stockholm Syndrome

In 1973, a bank robbery took place in Stockholm, the capital of Sweden. A female bank employee who was being held hostage began to feel close to the perpetrator and came to his defense. It is said that she even married the criminal. Since then, the psychological situation that occurs when a person shares an unusual situation with an opponent in a closed space for a long period of time has been called »Stockholm Syndrome.« On the other hand, there is also a psychological change in which the perpetrator becomes emotionally involved with the hostage, which has been called the »Lima syndrome« since the 1996 hostage crisis at the Japanese Embassy in Peru.

○ジョニー佐々木

メルルにパンツいっちょにされたり、風邪を引いて腹痛に苦しんだりと苦勞の絶えない敵兵士、それがジョニー佐々木。拷問を受けたスネークが独房から脱出する際に、巡回兵であるジョニーをパンチやキックで気絶させると、うつ伏せになっておしりを突き出したポーズを披露。海外版ではメルルに身包み持っていかれて、股間にモザイク処理が。

○Johnny Sasaki

Johnny Sasaki is an enemy soldier who is always in trouble, whether it's getting his pants ripped off by Meryl or suffering from a stomach ache after catching a cold. When the tortured Snake escapes from his cell, he punches and kicks the patrolling Johnny to stun him, he then strikes a prone pose with his hips sticking out. In the international version, Meryl takes his clothes and there is a pixel mosaic between his legs.

○リキッド、気合い注入

ガスが充満した司令室から脱出後、走り去るリキッドをスコープで観察すると、「しっかりしろリキッド！」と顔をたたいて気合いを入れているシーンが見られる。ビッグボスの息子だけあり、その根性は本物だ。

○Liquid reviving his mind!

If you observe Liquid running away after escaping from the gas-filled command center through a scope, you will see a scene in which he is bracing himself with a »Hold it together, Liquid!« and slapping his face to keep his spirits up. He is the son of the Big Boss, and his determination is genuine.

メタルギアソリッド 2 サンズ・オブ・リバティ

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

○小島監督の個人情報

プラント編開始直後、ノードに名前を「HIDEO KOJIMA」と入力すると、小島監督のプロフィールが表示される。また、入力した誕生日にゲームをプレイしてノードにアクセスすると「HAPPY BIRTH DAY」と表示される。

○Director Kojima's personal profile

Immediately after the start of the Plant chapter, entering the name »HIDEO KOJIMA« in the node will display Director Kojima's profile. Also, if you play the game and access the node on the birthday you entered, »HAPPY BIRTHDAY« will be displayed.

○やっぱり年上には弱い？

『MGS』ではスナイパー・ウルフに恋焦がれていたオタコンことハル・エメリッヒだが、『MGS2』では彼の隠された過去が明かされる。タンカーでスネークに眠らされたオルガを撃つとオタコンに怒られてしまうのは、やはり年上の女性に弱いからか？

○Has he still a weakness for older women?

Hal Emmerich (a.k.a. Otacon) was in love with Sniper Wolf in »MGS,« but his hidden past is revealed in »MGS2.« When Hal gets angry with Solid Snake for putting Olga to sleep with a tranquilizer gun, is it because he still has a weakness for older women?

○セクシーダイナマイツ

タンカーのあちこちに貼られたセクシーなポスターだが、機関室に貼られているグラビアに向けて銃を発砲すると爆発が起こる。

○Sexy Dynamite

Sexy posters are put up all over the tanker, but when you fire your gun at the gravure (グラビア) posted in the engine room, an explosion occurs.

○ほどほどに

タンカー編の終盤、集合した海兵隊の後ろでプロジェクターのスイッチを何度も切り替えていると、グラビアアイドルの写真がスクリーンに映写され、ゲームオーバーになってしまう。

○Moderation

Towards the end of the tanker section, if you keep flipping the projector switch behind the assembled marines, an image of a Gravure idol (グラビアアイドル) appears on the screen and the game is over.

○プリスキン、かく語りき

ダンボールや本を装備した状態でプリスキンへ通信すると、彼が熱い想いを語ってくれる。また爆弾捜索開始直後に移動するダンボールへ発砲したあとに通信すると、特殊な会話が楽しめる。

○Pliskin, speaks out

If you communicate to Pliskin with cardboard boxes and books equipped, he will speak to you about his passionate feelings. You can also enjoy a special conversation if you communicate after firing at a moving cardboard box immediately after the bomb search begins.

○人として問題あり

カモメを銃で撃ち続けると、ローズとキャンベルから無線が入り、気まずい会話が展開する。

○You have a problem.

As you continue to shoot the seagull with your gun, Rose and Campbell call in and an awkward conversation develops.

○サボタージュ

電算室を警備する兵士は、ときどきサボって端末でアダルトな画像を見ている。

○Sabotage

The soldiers guarding the computer room sometimes skip work to look at adult pictures on their terminals.

○帰ってきたジョニー佐々木

集会所でエイムズと接触後に発生する指向性マイクのイベントで、画面左側へマイクを向けるとトイレ内のジョニー佐々木の開絶が楽しめる。ちなみにエイムズ捜索中にセンサー A を装備してトイレを見ると、かなり臭いことが一目瞭然で確認可能だ。

○The Return of Johnny Sasaki

In regard to the directional microphone event that occurs after you make contact with Ames at the meeting place: If you point the mic to the left side of the screen, you'll see Johnny Sasaki in the bathroom, and if you look at the bathroom with Sensor A while searching for Ames, you'll see that it smells pretty bad.

○ジョニー大活躍

オイルフェンスでの狙撃イベント中、エマ・エメリッヒの行く手へ指向性マイクを向けると、ジョニー佐々木とエマの会話が聞ける。佐々木ファンは必見 (必聴) の熱い展開だ。

○Johnny's great success

During the sniper event at the oil fence: if you point the directional mic towards Emma Emmerich's path, you can hear the conversation between Johnny Sasaki and Emma. This is a must-see (and must-listen) for Sasaki Fans.

○剃り残しなし

ゲーム中で入手できる髭剃りをプリスキンに渡しておくと、アーセナルギア内部で再会した時、スネークの髭は綺麗に剃られている。

○Clean Shaven

If you give Preskin the shaver available in the game, Snake's beard will be clean-shaven when you meet him again inside Arsenal Gear.

○男の価値

ゲーム終盤、雷電がアーセナルギア内部の拷問台に全裸状態で張り付いたまま敵兵に発見されると、「負けた」と言われる。

○The value of a man

At the end of the game, when Raiden is discovered by enemy soldiers while naked on the torture table inside the Arsenal Gear, he is told that he has »lost« the game.

○ソリダス・スネーク

ジョン・カーペンター監督の映画『ニューヨーク 1997』の主人公がモチーフであることは有名。近未来のアメリカが舞台のこの映画は、カート・ラッセルが演じる隻眼の犯罪王スネークが巨大刑務所として隔離されたマンハッタンへ潜入。捕らわれた大統領を助け出す物語だ。続編の『エスケープ・フロム・L.A.』では、権力や文明に逆らうスネーク像が際立っており、物語の顛末はソリダス・スネークが掲げる理想を彷彿させる。MGS ファンは押さえておきたい作品だ。

○Solidus Snake

The series is famously inspired by the protagonist of John Carpenter's film »New York 1997.« The film is set in the near future in the USA, where Kurt Russell's one-eyed crime lord Snake infiltrates Manhattan, which has been quarantined as a giant prison. He rescues the captured President. The sequel, »Escape from L.A.,« is a compelling portrayal of Snake's defiance of power and civilization, and the storyline is reminiscent of the ideals of Solidus Snake, a film MGS fans will want to keep on their radar.

○スネークとリキッドの対決

クライマックスでオセロット(=リキッド)を追いかけるスネークだが、ゲーム中で彼らの戦いの顛末は描かれておらず、雷電とソリダスの対決シーンへ移行する。これはソフト発売直前の2001年9月11日に起きた同寺多発テロ事件に配慮して、ハドソン川へ侵入するアーセナルギアのシーン以降がカットされたからだ。

○Snake and Liquid's confrontation

Snake chases after Ocelot (=Liquid) in the climax of the game, but the end of their battle is not shown in the game, but instead the scene shifts to a confrontation between Raiden and Solidus. This is because the scene following Arsenal Gear's entry into the Hudson River was cut in consideration of the terrorist attacks on the temple on 11 September 2001, just before the release of the software.

メタルギアソリッド3 スネークイーター

Metal Gear Solid 3 Snake Eater

○アクター確認

主要キャラクターが初登場時のデモでは、キャラクターと声優の名前が表示される。この時に [Circle Button] ボタンを押すと、声優名がアクター名表示に切り替わる。これはキャラクターのモーションを担当した俳優の名前だ。

○Actor Verification.

When the main characters first appear in a Cut-Scene, their names are displayed together with the ones of the voice actors. If the [Circle Button] button is pressed at this point, the voice actor's name switches to the actors who are responsible for the character's motion.

○リモコン爆弾

シリーズ恒例の便利武器といえバリモコン爆弾。『MGS』に登場した C4 はアメリカ製、『MGS2』で語られるセムテクスはチェコ製で、両方とも携帯性と火力に優れたプラスチック爆弾として有名。「MGS3」に登場する TNT はトリニトロトルエンを使用しており、軍用の爆薬として使われた。

○Remote Control Bomb

One of the most popular and useful weapons in the series is the remote control bomb. The C4 in »MGS« was made in the US, and the Semtex in »MGS2« was made in the Czech Republic. TNT in »MGS3« uses trinitrotoluene, which was used as a military explosive.

○ガンプレイ自慢大会

SAA(シングルアクションアーミー)を装備して主観画面中、右スティックを回すと銃をクルクルと(四)転させることができる。ゲーム 2 周目のプレイでオセロットと対決する際にこの動作をすると、オセロットも負けじと銃をクルクル回転させる。傍から見ると大人げない意地の張り合いだが、しつこく続けていると逆ギレして攻撃されるので注意しよう。

○Gun Play Bragging Contest

When you are equipped with the SAA (Single Action Army), you can turn the right stick to make the gun spin in the opposite direction during the First Person View. If you do this when confronting Ocelot in the second round of the game, Ocelot will also spin his gun around. From the outside, it looks like a silly battle of pride, but be careful, because if you persist, Ocelot will get angry and attack you.

○世紀の発見

暗闇で光るキノコを採集したあと、パラメディックとの無線会話で「光るのだからバッテリーが回復するのでは？」と問いかけるが一笑される。しかしそこはスネーク、彼は常識に捕らわれない男だ。キノコを食べると、彼の予想通りバッテリーが回復。再度パラメディックへ無線で報告するが、知性派の彼女には信用されてもらえない。かくして世紀の新発見は、歴史の闇へ葬り去られることになる……。ちなみにヴォルギン大佐との戦闘で件のキノコを配置しておけば、大佐の放電攻撃を吸収してくれる。これぞ頭脳プレイ。

○Discovery of the century

After collecting a mushroom that glows in the dark, Snake asks Para-Medic in a Codec conversation: »Since it glows, doesn't that mean the battery will recover?« but is laughed off. But that's Snake, he's a man who thinks outside the box. When he eats the mushrooms, the battery is restored, as he expected. He radios the paramedic again, but she doesn't trust him,

being an intelligent person. Thus, the new discovery of the century is buried in the dark of history... Incidentally, if you place the mushrooms in battle with Colonel Volgin, they will absorb the Colonel's discharge attacks. This is brain play.

○ライコフ、天下無双

甘いマスクと鬼畜な性格が魅力のライコフ。ライコフに変装中は、兵士や研究員を殴っても変装がばれることがない。敬礼しただけでも味方をビビらせる、強烈なキャラクターだ。またライコフのフェイスペイント装備中にパラメディックに通信すると、妙に改まった対応を楽しむことができる。

○Raikov, the heavenly warrior.

Raikov has a sweet face and a devil-may-care personality. While disguised as him, you can hit soldiers and researchers without his disguise being exposed. He is a powerful character who can frighten allies even when he salutes them. Also, you can enjoy a strangely formal response from Para-Medic while equipped with Raikov's Camouflage during a Codec call with her.

○ライコフ、涙の再会

制服を奪う際に彼を殺めた場合、ソロー戦でコブラ部隊の亡霊とともに登場する。ライコフのファンでもあえて殺害しておけば、彼と会える機会が増えるのでお得!?

○Raikov, Tearful Reunion

If you kill him when taking his uniform, he will appear in the battle of Sorrow with the ghosts of Cobra-Unit. If you dare to kill him, even if you're Raikov's fan, you'll have more chances to meet him, so it's a good deal.

○ジョニー、三度参上

拷問を受けたあとに入れられる牢獄。ここを警備する敵兵士の名は、ジョニー。過去作に登場するジョニー 佐々木の祖父と思われる人物だけあり、専用のデモシーンまで用意されている。ここで注目すべきは、腐った食料を食べさせたあとのリアクション。トイレに駆け込むのはジョニー一族の宿命……というか、もはやお約束。トイレ内での苦間のセリフは数種類用意されているので、繰り返し楽しむことも可能だ。

○Johnny, come in three times.

The enemy soldier guarding the prison, where people are kept after being tortured, is named Johnny. He is believed to be the grandfather of Johnny Sasaki, who appeared in previous titles, and a special cut scene has been prepared for him. What's noteworthy here is how he reacts after being fed rotten food. It is the fate of the Johnny clan to run to the toilet... or rather, it is already a promise. There are several types of dialogues to enjoy when he's in the toilet, so you can enjoy them repeatedly.

○山猫と物物交換

スネークとヴォルギン大佐の対決を傍観するオセロット。彼はキサだけでなく相当なグルメであり、戦闘中に即席ラーメンやレーションなどの加工食品を投げ渡すと、お礼にライフ回復剤を返してくれる。

○A Wildcat and an Exchange of Goods

Ocelot watches the confrontation between Snake and Colonel Volgin from the sidelines. He is not only a killer, but also quite a gourmet, and if you throw him ready-made foods such as instant noodles or ramen during battle, he will give you a life restorative in return.

○女性上位時代

『MGS』に登場するヒロインは強い。もちろん EVA も例外ではない。ザオジオリエから湖へ移動する際、直前で重傷を負った EVA はか弱そうな印象があるが、ヒルに吸い付かれないうえ、絶対に骨折しないという強靭さ。間違って彼女を攻撃しようものなら、華麗な回し蹴りと強烈な金的を放ってくるので注意したい。

○The Age of Female Supremacy

The heroines in »MGS« are strong. Of course, EVA is no exception. She looks weak after being seriously injured just before moving from Zaozyorje to the lake, but she is strong enough not to be sucked by leeches and never break her bones. If you make the mistake of attacking her, she'll give you a spectacular spinning kick and a powerful blow, so be careful.

○EVA と遊ぼう

EVA の前でワニキャップやサルキャップを着用・ダンボールを装備・ダウン状態を持続・周囲に雑誌を置きまくる・自ら麻酔ハンカチで爆睡……などに挑戦してみよう。スネークを馬鹿にする反応が楽しめるのだ。

○Let's play with EVA.

In front of EVA: Try to wear an alligator cap or a monkey cap, equip a cardboard box, stay down, put magazines around you, or put yourself to sleep from your own anesthetic handkerchief... You can enjoy Snake's ridiculous reactions.

○もっと EVA と遊ぼう

EVA の前で仮死薬を使って仮死状態になると、さすがの EVA も驚いた反応を見せる。しかし 2 度目以降は怒られてしまうので、やり過ぎには十分に注意したい。

○Let's play with EVA more.

When Snake uses his fake death pill to enter a state of suspended animation in front of EVA, is shocked and reacts accordingly. However, after the second time, the EVA will be offended, so be careful not to overdo it.

○EVA を運ぼう

女性の対応が苦手なプレイヤーは、EVA を麻酔で眠らせて運ぶといい。EVA は睡眠中、スネークやザ・ボス、そしてポチに関する意味深な寝言を連発するが、空腹状態だと即席ラーメンやカロリーメイトを食べたいと、そのグルメぶりを披露してくれる。

○Let's carry EVA!

If you're not comfortable dealing with women, you can carry your EVA under anesthesia. When she's asleep, she'll talk in her sleep about Snake, The Boss, and Fido¹, but when she's hungry, she'll show off her gourmet side by asking for instant noodles or Calorie Mate.

¹ The original text uses the Japanese version of the dog's name: ポチ (Pochi) - which is a typical dog name in Japan. For the English translation, I chose the name of the US version, which is also a typical name for an American dog.

スネークイーターガイド③

Snake Eater Guide (3)

「本当に、蛇を食べてみた!」マムシレシピ(上級編)

»I really tried to eat a snake!« Pit Viper recipe (Advanced Course)

マムシ

Pit Viper (esp. the Mamushi, Gloydius Blomhoffii)

日本では琉球列島をのぞく全土に分布。国外ではロシア沿海州、中国、朝鮮半島に分布。全長 40 センチ〜60 センチ。毒蛇として有名だが、その毒性は弱く、人間の死亡例はほとんど見られない。性格もおとなしいが、海岸や山地の草地などを歩くときは、注意が必要である。交尾期は夏。基本的には夜行性だが、交尾期や産卵期は昼間も活動する。胎生で、秋にかけて 2 頭から 13 頭の子どもを産む。

ナカゼンのご主人・中根さんいわく、マムシの美味しい季節は気温が高くなってきた初夏。全身に肉がつき始めてきたころが食べ時。ただし、骨が硬いのでよく調理することが必要だという。

In Japan, it is distributed throughout the country except for the Ryukyu Islands. Outside Japan, it is distributed in Russia's Primorsky Region, China, and the Korean Peninsula. Total length 40 cm to 60 cm. Although it is famous as a venomous snake, its toxicity is low and human deaths are rare. Although they have a calm character, be careful when walking on the beach or in mountain meadows. The mating season is summer. They are basically nocturnal, but during mating and spawning season, they are also active during the day. They are viviparous and give birth to two to thirteen young over the course of the fall. Mr. Nakane, the owner of Naka-Zen, says that the best time to eat pit viper is in early summer when the temperature is getting higher. The time to eat is when they start to get more fat all over their body.

● マムシの姿焼き

Grilled Pit Viper

マムシは毒を持っているうえに、するどい牙を持っている。うっかり噛まれると料理どころじゃない(即病 院行き) ので、とくに注意が必要だ。コツはマムシの頭をクリップで留めてしまうこと。あと、脊が硬いうえに細かいので、調理するときはこまめに叩きつぶしていくことで歯ざわりをよくしよう。

The Pit Viper is poisonous and has sharp fangs. If you are accidentally bitten, you will not be able to cook (you will end up in the hospital), so you need to be especially careful. The trick is to use a clip to hold the Pit Viper's head in place. Also, since the spine is hard and fine, it should be pounded and crushed frequently when cooking to make it crunchy.

【頭を固定する】マムシの上あごと下あごをそれぞれ目玉クリップで留める。そうすれば、マムシの毒もおそるに足らず。尻尾からつるしておこら。

[Fix head] Fix the upper and lower jaw of the Pit Viper each with an eye clip. Then the Pit Viper's venom is not to be feared. Hang it from the tail.

【血抜き、皮むき】シマヘビ(→前章参照)と同じやり方で、腹に切れ込みを入れて、動脈から一気に血をしぼり出す。また、切れ込みから一気に皮をむくべし。ちなみに、生きたままむいた蛇の皮は光沢が残る。

[Draining and peeling] Using the same method as for Shimahebi (see the previous chapter), make a cut in the belly and squeeze out all the blood from the arteries at once. You should also peel the skin from the cut in one go. Incidentally, the skin of a snake peeled while still alive will retain its luster.

【硬い骨を叩く】内臓を抜いたら、金属の台のうえに白身を寝かせ、金槌で念入りに叩く。細かく叩けば叩くほど、歯ざわりがよくなる。ガンガン叩きまろう。

[Grind the hard bones] After removing the guts, place the white meat on a metal base and gently pound it with a hammer. The finer you pound it, the crispier it will be. Beating the white meat with a hammer is the best way to get the best texture.

【そのまま火を通す】大目に油を引いたフライパンに、白身を落とす。そして、一気に焼きあげる。こんがり焼けたら、たれをかけつつ、味付けを調整。ちなみにネギなどといっしょに焼くと風味が出て美味しい。

[Leave it to cook] Drop the whites into a pan with a large amount of oil. Then, cook it all at once. When browned, pour the sauce over the meat and adjust the seasoning. Incidentally, it tastes better if it is grilled with spring onions.

○食べてみた！

見た目はサンマの開きのようなビジュアル。食べてみると、硬い骨が歯に触るけど、コリコリと美味しい。「うまい！」。ちなみにマムシの生き血は、ちょっぴりクセがある。

I tried it!

It looks visually like an open sunfish. When I tried it, the hard bones touched my teeth, but it was crunchy and delicious. »Tasty!« By the way, pit viper's living blood is a little bit peculiar.

●マムシのハンバーグ

Pit Viper Hamburger

マムシの肉を叩いて、ミンチ状にして、ハンバーグにする。つなぎなしの 100%マムシハンバーグ。モンドセレクションをもらいたいくらいの料理である。ニンニクを入れて風味を増すと、また味は格別。

Pound the meat of the Pit Viper, mince it and turn it into a Hamburger. 100% Pit Hamburger

without any joints. This is a dish that should be awarded a Monde Selection. It tastes extraordinary when garlic is added to increase the flavor.

【硬い骨を叩き、ミンチにする】マムシの硬くて細かい骨を、金槌で叩いたら、そのままミンチにする。念入りに細かくすると、自然と肉に粘りが出てくる。手でこねればハンバーグのできあがり。ニンニクを入れて、風味を増すと、より美味しい。

[Pound the hard bones and mince them] After pounding them hard, the fine bones of the pit viper with a hammer, mince them directly. Of course, the more carefully you handle the meat, the more it will naturally become sticky. Knead it by hand and you have a Hamburger. Add garlic for extra flavor.

○食べてみた！

鳥のつくねを食べているかのよう。マムシだとはなかなか気がつかないだろう。マムシの肉は臭みがないので、不思議と食べやすい。肉としては、あっさり風味。

○I tried it!

It's like eating chicken meatballs. It would be hard to notice that it was a Pit Viper since the meat has no odor and is surprisingly easy to eat. For meat, it has a light flavor.

Special long Interview

スネーク(大塚明夫)登場

Snake (Akio Otsuka) appears.

大塚 待たせたな。

Otsuka: Kept you waiting, huh?

—— (拍手) ありがとうございます。スネークこと大塚明夫さんのご登場です！ まず、ご結婚、おめでとうございます。

大塚 あ、ありがとうございます。花束をいただくなんて、彼女も連れてくればよかった(笑)。

—— (Applause) Thank you. Akio Otsuka, aka Snake, is here! First of all, congratulations on your marriage.

Otsuka: Oh, thank you very much. I should have brought my girlfriend along to receive the bouquet of flowers (laughs).

—— 読者は、大塚さんの生の声を聞くことはできませんが、きっと頭の中にはスネークの声で「待たせたな」が響き渡っていると思います。

大塚 実は、この「待たせたな」という台詞は、パクリなんです(笑)。僕の友達で、円道一成というミュージシャンがいるんです。もう50のオヤジなんですけど。JR 東海「シンデレラ・エクスプレス」の最初のCMで初めてナレーションやって、今ではCMナレーターの巨匠のひとりになっています。その彼が他の人のライブに出演したときに、途中で登場して「待たせたな」つてやるんですよ(笑)。結構インパクトがあったので、もらうよつて言って使ったんです。小島監督にも、大喜びしていただきました。

—— Although readers cannot hear Mr. Otsuka's voice in person, I am sure that Snake's voice is echoing in their heads, »Kept you waiting huh?«

Otsuka: Actually, the line, »Kept you waiting,« is a rip-off (laughs). A friend named Issei »Shark« Endo, already in his 50's, narrated the first commercial for JR Tokai's »Cinderella Express« and is now a master of commercial voice acting as well as a musician. When invited on stage at someone else's concert, he would show up in the middle and say, »Kept you waiting, huh?« (laughs). It had quite an impact on me, so I asked him if I could take and use it. Director Kojima was very pleased.

—— い、いきなりスゴイ話が飛び出しましたが、それでは、インタビューを始めさせていただきます。

—— So, let's get started with the interview.

スネーク=大塚明夫

Snake = Akio Otsuka

—— プレイヤーにとって、スネークといえば、大塚明夫さん。大塚さん以外にスネークは考えられません。

大塚 つい先日、タクシーに乗ったときに、いきなり「大塚明夫さんじゃありませんか」って聞かれたんですよ。タクシーの運転手さんは車の運転をしているので、お客の顔を見ないですよ。だからピンときたのかもしれませんが。なぜわかりましたかって聞いてみると『メタルギアソリッド(以降 MGS)』のファンなんですって。僕は声優として、スネーク以外も声をあてていますが、大抵『MGS』って言われますね。それだけ思い入れを持って、何十時間もプレイして、耳にインプットされて、刷り込まれて……。スネークは大塚明夫なんだとなるのでしょうかね。

—— For the players Akio Otsuka is Snake.

They can't think of anyone else for this role.

Otsuka: Just the other day, when I got into a cab, I was asked out of the blue, »Aren't you Akio Otsuka?« Cab drivers don't see the faces of their customers because they are driving the car. Maybe that's why it rang a bell. When asked how he knew, he said he was a fan of »Metal Gear Solid (MGS).« As a voice actor, I do voices other than Snake's, but I'm usually referred to as being from »MGS.« They're so attached to it, playing it for dozens of hours, it's in their ears, it's imprinted on their mind... I guess they think that Snake is Akio Otsuka.

—— タクシーの運転手さんも感動に打ち震えるでしょうね。後ろにスネークがいる！

大塚 スニーキング中！いや、スネークはタクシーには乗らないか(笑)。仕事で博多に行ったときに、街を歩いていたら「大塚明夫さんじゃないですか？」と声をかけられたんです。えっ、こんなところに知り合いはいないなと思って振り返ったら、おまわりさんなんです。別にやましいことはなかったの、ドキドキはしませんでしたけど(笑)、そうしたら「子供が『MGS』の大ファンなんです」って。嘘をついてる、子供じゃない、おまわりさん本人だなって(笑)。

—— I'm sure the cab driver was overcome with emotions. Snake is in the back!

Otsuka: Sneaking around! No, Snake doesn't take taxis (laughs). When I was in Hakata for a test, I was walking down the street and someone said, »Isn't that Akio Otsuka?« I turned around and saw that it was a policeman. I didn't feel nervous because I didn't have anything to be nervous about (laughs), but then he said, »My child is a big fan of MGS.« I thought he was lying, not the kid, but the policeman himself (laughs).

—— しかし、街中で声をかけられるのはすごいことです。

大塚 ビジュアル的に、あまり出ていないですからね。だから、お店の売り子さんと話してるときに「あれ？」ってなるんですよ。品物やお金のやり取りとかしていて、相手が僕の顔を見てないときに。何でわかった？と聞くと、『MGS』。圧倒的にメタルギアが多いですね。

—— But it must be amazing to be approached on the street.

Otsuka: Not many people recognize me by my appearance. When Shopkeepers do not look into my face, as they exchange goods and money with me, they go... »Huh?« How did you know? I'd ask, »MGS.« Metal Gear is by far the most common one.

—— やはり、スネーク=大塚明夫さんということなんですね。プレイヤーにとっては自分でもありますから、思い入れは強いですね。大塚さんと一緒に、敵地に潜入していくわけですから。

大塚 声だけですけれど(笑)。嬉しいことに『MGS』では、オープニングデモで「スネーク(大塚明夫)」と名前を入れてくださっています。たとえばアニメですと、オープニングに出てくるのは、監督やスタッフの名前で、僕たちは裏方ですので、終わってから出てくる。名前がオープニングに出るなんて、ハリウッド映画に自分が出演したような気がしますよ。

—— After all, Snake = Akio Otsuka, right? For the players, he's also themselves, so they have strong feelings for him. They and Mr. Otsuka are going to infiltrate the enemy territory together.

Otsuka: It's just my voice (laughs). I'm happy to say that in the opening scene of »MGS,« the name »Snake (Akio Otsuka)« is included. For example, in anime, the name of the director and staff appear in the opening scene. We are from the cast, so our names appear after the movie is over. Having our names appear in the opening makes us feel like we're in a Hollywood movie!

—— オープニングデモに「スネーク(大塚明夫)」って映し出される瞬間は、ファンにとってもたまらない瞬間です。「待ってたぞ、スネーク！」って、叫びたくなります。

大塚 第一作のときは「ああ、びっくりした！」って感じでしたね。スネークや『MGS』シリーズのことで声をかけていただけることが多いのも、ファンの方々に認知していただいている証なんですね。感謝の気持ちでいっぱいです。

—— The moment when the name »Snake« (Akio Otsuka) is shown in the opening scene is irresistible for fans. You want to shout, »I've been waiting for you, Snake!«

Otsuka: When I did the first one, I was like, »Oh, what a surprise!« The fact that I'm often approached about Snake and the »MGS« series is a sign of acknowledgment from the fans. I'm filled with gratitude.

ソリッド・スネーク VS 大塚明夫
Solid Snake vs Akio Otsuka

—— 台本の量が尋常じゃないと、聞いたことがあるのですが。

大塚 毎回、「また始まりますね」と台本を渡しているただくんですが、積み上げると40センチくらいになるんですよ(笑)。嬉しさと、大変だなあ、つてい、つ気持ちが入りまざって、力が入ります。

—— I've heard that the amount of scripts you have to read is unbelievable.

Otsuka: Every time I get handed a script, I say, »Here we go again,« and they pile up to about 40 centimeters (laughs). I feel both happy and worried, and put a lot of effort into it.

—— 絵にあわせて収録するアフレコではないそうですね。役作りの難しいところはありませんか？

大塚 声優という仕事をしていますと、声の出し方を変えることで役作りができると錯覚してしまいがちなんです。でもそれは、役作りではなくて、単に声色の雰囲気だけで、太った感じかな、小さい体かなというイメージなんです。役作りというのは、その人物がどこに怒って、何に喜んで、どんなことで笑うのか、というところを自分の中で探していくことだと思います。あるシチュエーションで、任務をこなさなくてはならない易合、自分はどのような反応をするんだろう、と考えるわけです。映像のない段階で台詞をつむいでいきますから、このあたりをしっかりと自分で作っておかないと駄目なんです。ストーリーも緻密にできているので、中途半端な気持ちで臨むと息切れしてしまいますね。

—— I heard that you don't do Postrecording to match the pictures. Are there any difficulties in developing your performance?

Otsuka: When you work as a voice actor, it's easy to think that you can create a role by changing the tone. But that's not role creation, that's just an image of a fat person or a small body. I think creating a role is about finding out what makes the characters angry, what makes them happy, and what makes them laugh. If you have to do a specific thing in a specific situation, you have to think about how the characters are going to react. What if they are not ready to do it? The story is also very detailed, so if you go into it half-heartedly, you'll run out of steam.

—— 第一作の『MGS』のソリッド・スネークは、大塚さんの的にはどんなイメージで臨まれましたか？

大塚 『MGS』のスネークはクローン人間なので、かなりストイックなイメージで臨みました。行動も会話も必要最低限で無駄がない。たとえば、相手に何かを伝えるときも、ある一定以上に大きな声で言っても意味はないし、それ以下の小さな声だと届かない。そういったところを僕自身は探っていました。絵も今のように細緻じゃないから、表情の変化もないし。基本的にそのスタンスでしたね。ただ、こういうやり方は、大きな役で、たくさん台詞のある役じゃないとなかなかできないんですけど。

—— What kind of image did you have in mind for Solid Snake in the first »MGS« game?

Otsuka: Snake in »MGS« is a clone, so I tried to create a very stoic image. His actions and conversations are minimal, and there is no unnecessary detail. If you want to tell someone something, for example, it doesn't make sense to say it louder than a certain level, and if you say it lower than that, it won't reach them. I was trying to find the balance between the two. The graphics were not as detailed as they are now, so there are no changes in facial expressions. That was essentially my base approach. But it's hard to play that kind of character unless it's a big role with a lot of dialogue.

—— その無駄のないストイックな姿勢が、最初のスネークと合致していたということですね。『MGS2』では組織を抜けてフリーランスとして登場してきます。役作りのうえで、変化はありましたか？

大塚 『MGS2』では、目鼻がはっきりして表情が表れるようになりましたよね。スネークの絵は「こんな感じになります」と事前に見せていただいていた。台本を読むと、冗談も前より言うようになっているし、人の心の機微が前よりちょっとわかるようになっているな……と、スネークが成長した余裕というものを、自分で設定してやってみたんですよ。『MGS』を演じていたので、僕の心の中の遊びや余裕が経験値とともに少し出てきましたね。そういう意味で言うと、僕の中のスネークの成長と、うまくシンクロしてくれたのかもしれない。

—— So that lean and stoic attitude was in line with the first Snake. In »MGS2,« you left the army and appeared as a freelancer. Were there any changes in the preparation for the role?

Otsuka: In »MGS2,« the eyes and nose are more defined and the facial expressions are more pronounced. I was shown a picture of Snake beforehand, and told, »This is what you're going to look like.« When I read the script, I found that he jokes more frequently than before, and has a better understanding of the subtleties of people's feelings... so I could get an idea of the margin in which Snake had grown up. Since I acted in »MGS« for a while, the playfulness and the ease in my mind came out gradually along with my experience. In that sense, it may have synchronized well with the growth of Snake.

ネイキッド・スネーク VS 大塚明夫 **Naked Snake vs Akio Otsuka**

—— 『MGS3』では、小島監督から具体的な指示はあったのでしょうか？

大塚 収録が始まる前に、小島監督から「別人です」と強調されました。ソリッド・スネークと別人である部分は、どういうところに出せるのだろう、と考えましたね。時代が遡れば、いろいろな意味でテクノロジーが今と違いますし、人間臭くしたほうがいいのかと。前作までのソリッド・スネークは、クローン人間ですからね。今作ではスキを作って、人並みにだらしがない部分があったほうがいいかなと。

—— For »MGS3,« did Kojima give you any specific instructions?

Otsuka: Before we started recording, Kojima stressed to me that I was a different person. I wondered what I could do to make Naked Snake different from Solid Snake. If you go back

in time, the technology is different from today in many ways, and I thought it would be better to make him seem more human. In the previous games, Solid Snake was a clone. With this job, I thought it would be better to do a braid and be as sloppy as anyone else.

—— 確かに、今回のネイキッド・スネークは人間らしいですね。大塚さんご自身のパーソナリティと近いのでしょうか？

大塚 そうですね。台本だけで人物を作りあげていく場合、僕の中にあるものをゼロから作りあげるのは非常に困難です。僕の中のどこかに、こんな感じのヤツがいるから、今回は呼んで見ようかと。人間は、いろいろな面があるじゃないですか。

—— It is true that Naked Snake is very human. Is it close to your own personality?

Otsuka: Yes. When I create a character from a script, it is very difficult to create something from scratch that I don't have inside me. Somewhere inside of me, there is a guy who is like this, so I thought, let's call him this time. There are many faces to a human being, aren't there?

—— 今回のスネークで、大塚さんの中から呼び出した部分は？

大塚 基本的には全部なんでしょうね。ネイキッドは人間味が強くて、スキが多い。ソリッドとネイキッドが戦ったら、絶対にソリッドが勝つだろうと思うほどスキが多い(笑)。僕は、もっとスキだらけですよ。スキが服を着て歩いているようなものですから(笑)。今回のスネークは、失敗もします。毒でも食べちゃうし、他人のせいにして怒ったりして(笑)。完成された人格というよりも、まだまだ柔らかさが残っている人格って感じだと思います。

—— What parts of this snake have you conjured up from within Mr. Otsuka?

Otsuka: I guess it's basically everything. Naked is very human and has many squeaks. If Solid and Naked fought, Solid would definitely win (laughs). I'm even more squeamish. I wouldn't run around half-naked (laughs). This time Snake makes mistakes too. He eats poison, he blames others, and he gets angry (laughs). I don't think he's a mature character, but one that still has some softness left in him.

—— 牢屋で捕まってジョニーに向かって、「ここから出してくれないか」と、のうのうと言う。今までのスネークだったらありえないシーンがありますが。

大塚 そう、とりあえず言ってみたんでしょうね、だめもとで(笑)。ジョニー君の様子を横目で見ながら、「出してくれないか」と言うことで、ジョニーがどういうリアクションをとるのかを探り、そして、そこから珂かを生もうとしているんじゃないかな。僕はそういう気持ちを込めているんですけど。

—— He's caught in a jail cell and blithely says to Johnny, »Don't suppose you can let me out of here?« It's a scene that would have been impossible for Solid Snake.

Otsuka: Yes, I guess he would have said it anyway, at the last minute (laughs). I think Snake is trying to find out what kind of reaction Johnny will have by asking him to let him out while

looking at him from the side and then trying to make something out of it. I had that kind of feeling in mind.

—— 台本の台詞の陰にある腹の探り合いや隠された感情など、さまざまな心のひだを織り込むわけですね。すごい！

大塚 これだけ膨大な台詞があると、こうは言っているけど、実はそうじゃないなって思っていたけるような作り方ができるんです。それをどこでやれるかなと探したりするのも楽しいですね。たとえば、パーンと横っ面張られて「バカヤローっ！」って言われて、「ああ、この人、私を愛しているんだわ」って思ったりすることってあるじゃないですか(笑)。だから、「バカヤロー」とか「死んじまえ」と言っているんだけど、お前のためを思うから、お前のことが好きだからとか、書いてない意味をどれだけ言葉に乗せることができるか。それで言葉の厚みが出てくると思うんです。それは役者じゃないと、なかなか難しいことですね。

—— So you weave in the various twists and turns of your own being, like the gut instincts and hidden emotions between the lines of the script. Amazing!

Otsuka: With such a huge amount of dialogue, it is possible to create a way to make the audience think that although I say something like this, it is not really like that. It's fun to look for places where I can do that. For example, if someone looks at me and says, »You Goddamn Idiot!« or »You'll die,« I think: »Oh, he loves me« - depending on how much meaning I can put into words that were not written down. I think this is what brings depth into words. It is difficult to achieve that unless you are an actor.

——今回はジャングルがメインの舞台でしたが、想像しにくい場所だったんじゃないですか？

大塚 イメージがなかなか掴めませんでしたね。たとえば『MGS』の溶鉱炉だと、おそらくガアーツと熱くて、鉄製のキヤットウオークがあつて、とイメージが湧くのですが……。ひと口にジャングルといっても、樹はどのぐらいの密度で生い茂っているのか、下草がどのぐらいあるのかとか、よくわからない部分もあって。蒸し暑いだろうな、あまりお日様が当たっていないんだろうな、とはわかるんですけど。プライベートでは決して行きたくない場所ですね(笑)。実際に僕がジャングルでサバイバルする状況になったら、即死します(笑)

—— In this episode, the jungle was the setting, but it was a hard place to imagine, wasn't it?

Otsuka: It was difficult to get the appropriate idea. For example, the blast furnaces in »MGS« are probably hot and glowing, and there are metal catwalks... Even though it is referred to as a jungle, I don't know how dense the trees are or how dense the undergrowth is. I know it must be hot and humid and the sun doesn't come through very often. It's not a place I would go to in private (laughs). If I were in a situation where I had to go on a survival mission in the jungle, I would die on the spot (laughs).

—— ゲームには登場しない、素のスネークを想像することはありますか？

大塚 しますねえ。気を抜いているときには、焚き火をしながら、体を虫がはっっていたりすると「痒いっ！」なんて言って、おしり搔いているようなね(笑)。そういうふだんの姿を思い描いていれば、いざ臨戦態勢っ！というときの、声の出し方の違いが出せたりします。

—— Do you ever imagine the real Snake, the one who doesn't appear in the game?

Otsuka: Yes, I do. I imagine him when he's not in the game. When he's relaxed, he'll make a fire, and when bugs are crawling on his body, he says »It's itchy!« and scratches his butt (laughs). If you can picture yourself like that, you will be ready for battle! (laughs).

—— スネークらしさで気をつけているのは、どういう部分でしょうか？

大塚 基本的に優しいんでしょうね、正直ですし。スネーク自身は認識していないけど、死んだら天国に行きたいなあって思っているのかもしれない……。戦う男の裏側ですね。常に、戦っているから「俺は戦うぜ！」とは、思わないんじゃないですかね。

—— What are the aspects of Snake that you pay attention to?

Otsuka: I think he's basically kind, and honest. Although Snake himself doesn't realize it, he might be thinking that he wants to go to heaven when he dies... That's the other side of a fighting man. He doesn't think »I'll fight!« Because he's always fighting.

大塚明夫のフードキャプチャー Akio Otsuka's captured food

—— スネークに「こんなものくえるか」と言われると落ち込みます。「うまい」とか、「まずい」とか、「まあまあだな」というのは何種類もありますが、実際に食べものをイメージされたのですか？

大塚 この収録は、とても楽しかったですね。たとえば、「うまい」にもさまざまな段階があります。まずいだろうと思って食べたのに、思ったよりうまいときの「うまい」とか、うまいだろうなと思って食べたら、やっぱり「うまい」とか。「设高だっ！」のときは、お気に入りの寿司を思い出しながら収録しました。

—— It's depressing when Snake says, »I can't eat this stuff.« There are many kinds of »good,« »bad,« and »just okay,« but did you actually imagine the food?

Otsuka: The recording was a lot of fun. For example, there are various stages of »Umami.« Like, when you eat something you thought would be bad, but it tastes better than you expected, or when you eat something you thought would be good, but it's really good. »It's so good!« was recorded while remembering my favorite sushi.

—— 読者の皆さん中し訳ないです。「うまい」「まずい」「まあまあだな」「最高だっ！」を生で聞かせていただきました！ところで、ゲーム中でスネークはヘビを食べますが、大塚さんは実際にヘビを食べてみたいと思いますか？

大塚 実は、食べたことがあります。

—— Dear readers, I am sorry for the inconvenience. I've heard »delicious,« »bad,« »mmmh not so bad,« and »Tasty!« all live! By the way, Snake eats snakes in the game, but would you like to try it?

Otsuka: Actually, I have eaten snakes before.

—— えっ!? まさにスネークイーターじゃないですか!!

大塚 しかも、お店じゃないんです。20 年くらい前に、野外劇をするために和歌山県の山奥へ行きましてね。ヘビが出たっていうんで、とって。僕が料理したんじゃないですけど、短冊みたいに切っつかば焼きにして。淡泊な味でした。うなぎのように油っこくなくて、白身魚ほど身はほぐれない。ハモの骨がないみたいな感じかな。めったに食べられるもんじゃないから、食べてみよう。

—— What? This is exactly what the »Snake Eater Guide« is all about!

Otsuka: And not at a restaurant. About 20 years ago, I went deep into the mountains of Wakayama Prefecture to do an outdoor play. I heard there were snakes there, so I took some with me. I didn't boil them, but cut them into strips and grilled them. It tasted very tender. It wasn't oily like an eel, and the meat didn't separate like white fish. It's like ham without the bone. It's not something you can eat very often, so I thought I'd give it a try.

—— それで、味はどうでしたか？ 次のひと言、期待しちゃいます。読者の皆さん、頭の中で声の再生準備を！

大塚 思ったよりうまい、の「うまいね」みたいな感じ(爆笑)。

—— So, how did it taste? I'm looking forward to your next word. Readers, get his voices ready to play in your heads!

Ōtsuka: It's better than I thought... it was »pretty good« (laughs).

—— ありがとうございます！

—— Thank you so much!

収録現場での大塚明夫

Akio Otsuka at the studio recording.

—— 興奮冷めやらぬ中、次の質問に移させていただきます。音声収録は、基本的におひとりなんですか？

大塚 僕の場合は、掛けあいで収録することが多いですね。相手がうまい声優さんだと、かなり気に入っていきます。それはそれは、楽しいですよ。相手の声優さんとのスケジュールがあわないときは、ひとりでやらざるをえないんですけどね。ひとりで録ると相手の台詞が返ってこないのが、寂しいですね。クオリティ的には大丈夫ですが、プロですから(笑)。ただ、家に帰ったとき、今日は何をしに行つたんだろう.....って、不完全燃焼の自分に気づくんです(笑)。

—— With the excitement in the air, I would like to move on to the next question. Do you usually work alone in the recording sessions?

Otsuka: In my case, I tend to record in a dialogue session. If the other person is a good voice actor, I put a lot of energy into it. It's a lot of fun. When the schedule of the other voice actor doesn't match up, I have to do it alone. When I record by myself, I don't get to hear the other person's dialogue, so it's lonely. It's okay in terms of quality, I'm a professional (laughs). But when I get home, I wonder where I went today... (laughs).

—— 大塚さんとともに全作に出演されている銀河万丈さんとの掛けあいは、炸裂しているらしいですね。小島監督が「あのふたりは、つるんでいるんじゃないか」って、笑っていらっしゃいました。

大塚 いいですねえ、最高です(笑)。ある意味ライブ感が出るのが、一緒に録ることの一番素敵なところですね。

—— I heard that you and Banjō Ginga (who has appeared in all the games with Mr. Otsuka) have a lot of fun together. Director Kojima laughed and said, »I think those two are getting along well together.«

Otsuka: That's great, that's great (laughs). In a way, the most wonderful thing about recording together is the live feeling of it.

—— 『MGS2』のオタコンとの掛けあいも面白かったです。

大塚 そうですね、秀幸さんが、上手なものですから。楽しくて、こっちも引っ張られて(笑)。今回は、オタコンがいなかったのがちょっと寂しかったですね。

—— The interaction with Otacon in »MGS2« was also funny.

Otsuka: Yes, Hideyuki-san is very good at it. It was a lot of fun, and we were taken away by it (laughs). I was a little sad that Otakon was not there this time.

—— ポリゴンデモシオンは5時間、収録日数を調べたら、21日間なんですね。

大塚 普通2時間ものの洋画は1日で録りますから、それを考えたら大変な作業ですよ。僕たち声優は、与えられた台詞を喋るだけですが、小島組のスタッフの方々のほうが大変ですよ。

—— The polygon demo scenes took 5 hours, and when I checked the number of recording days, it took 21 days.

Otsuka: Normally, a two-hour foreign movie is recorded in one day, so it's a lot of work when you think about it. We voice actors just speak the lines we're given, but it's much harder for Team Kojima.

—— 瞬の稽が進る、先ほどの「うまい」とかの単語は、数テイク収録されるようですが、長台詞とかは 何テイクか録られるのですか？

大塚 そういうときもあれば、一番最初のテイクが良かったりするときもあります。不思議なもので、何度もやっていると感情の鮮度が落ちていく場合があるんです。作り込んでいくと、違うものになってしまうこともありますね。

—— The word »good,« which is a gush of instant comedy, seems to be recorded in a few takes, but do you record several takes of very long lines?

Otsuka: Sometimes, yes, and sometimes the first take is the best. It's a strange thing, the more times you do it, the less vivid the emotions become. The more you work on it, the more different it becomes.

—— 音声が入先で、モーションのアクターさんが声優さんの声を聞きながら演技をし、その動きをキャプチャーして、CG に落とすという流れだったそうです。アクターさんが大塚さんの声をお聞きになって、感情を込めて演じ、それが立体化されていく。

大塚 アクターさんに、やりいいですかって聞いてみたいです(笑)。最終的には、小島組のスタッフの方々が声優とモーションアクターさんの演技の良いところをつむいで、ひとつの作品に作りあげてくださっているのだと思います。方法論的に言うと、それぞれの良さが、2 倍にも 3 倍にも増幅されているんじゃないかなと思いますね。

—— The voice comes first, then the actor of the scene acts while listening to the voice actor's performance, and then the movements were captured and transferred to the CG. The actor listens to Mr. Otsuka's voice and performs with emotion, which is then transformed into a three-dimensional image.

Otsuka: I would like to ask the actors how they can handle that (laughs). In the end, I think that Team Kojima combined the best parts of the voice actors' and motion actors' performances to create a single work. From a methodological point of view, I think that the good qualities of each actor have been amplified two or three times.

小島監督との歩み

A journey with Director Kojima

—— 収録中に小島監督からの要望はありましたか？

大塚 そんなに枷をはめられた感じはありません。僕が考えたものとズレがほとんどなかったんじゃないかなと。もしかしたら、いろいろと言われていても、僕が全部忘れているのか、聞いていなかったのかも(笑)。そうでしたら、小島監督、ごめんなさい(笑)。

—— Were there any requests from director Kojima during the recording process?

Oya: I didn't feel like I was constrained that much. I don't think there were any deviations from what I had in mind. Maybe I forgot or didn't listen to all the things he said (laughs). If that's the case, I'm sorry, director Kojima (laughs).

—— 小島監督が「大塚さんは自分リテイクがあるから、すごい」とおっしゃっていました。ご自分でNGを出されるとか。

大塚 ときどき心が抜けちゃうときがあるんですよ。それだと完成したときに見破られるでしょ。それが嫌なんです。作品のクオリティが高いのに、ディレクターがOKだから、それでいいやっていうのは……。スネーク役でそんな手を抜くようなことをしたら、芝居の神様に怒られます！

—— Director Kojima said, »Mr. Otsuka is amazing because he does his own retakes.« Do you give yourself NGs?

Otsuka: Sometimes my mind wanders off. If I do that, people will see through it when it's finished. I don't like that. If the quality of the work is high, and the director says it's OK, then it's okay... The gods of theater would be angry with me if I were to cut corners like that in my role as Snake!

—— 最初に出会ったころの小島監督と現在の小島監督とを比べると、変化を感じたりはしますか？

大塚 最初に小島監督とこの仕事を一緒にしたときは、何か僕におっしゃってくださるときも、すごく控えめでした。それが、世界から評価されてきて、だんだん自信を持たれてきたからでしょうか、変わられましたね。たとえばですけど、転校したばかりの少年だと、なかなか自分が出せなかったりするじゃないですか。でも、自信を持ったら、転校していじめられても、「僕はこれだけの者ですっ」と毅然とすることができる少年になったような。それがとっても魅力的で、素敵な年齢の重ね方をされてこられたと感じます。

—— When you first met Director Kojima, did you feel that he had changed from who he is now?

Otsuka: When I first worked with director Kojima, he was very reserved when he made any comments. But he has changed since then, probably because he has become more and more confident as he has gained recognition from around the world. Just as an example, if you are a boy who has just moved to a new school, you may find it difficult to express yourself. But once you gained confidence, even if you were bullied after changing schools,

you became a boy who could say firmly: »I am this and that.« I think that is very attractive, and I feel that he has aged in a wonderful way.

——『MGS』というと、小島監督の作風のひとつとしてギャグも満載ですね。

大塚 僕は、ギャグは楽しくて楽しくて。どんどん入れてほしいですよ(笑)。本当の僕は、ソリッド・スネークのようなストイックな人間ではまるっきりないので。遊んだり、ふざけたりしたいほうですから。

—— »MGS« is full of gags, as is typical of Kojima's style, isn't it?

Otsuka: For me, the gags are fun and enjoyable. I want them to be included more and more (laughs). (laughs) The real me is not a stoic person like Solid Snake at all. I like to play around and joke around.

大塚明夫の 10 年

Akio Otsuka's 10 years

——『MGS』シリーズは、ほぼ 10 年近くになります。大塚さんのここ 10 年で、一番変化したと思うことはなんでしょうか？

大塚 肉体的なところでの変化を感じますね。内臓脂肪が増えたとか(笑)。あと、心にもね、脂肪のようなものがついて、何かずうずうしくなって。自分を追いつめなくなって、人も追いつめないですむようになったかな。確実に、10 年前と比べると尖がっていないですね。

——The »MGS« series has been around for almost 10 years. What do you think has changed the most in the last 10 years?

Otsuka: I feel that I've changed physically. My visceral fat has increased (laughs). Also, my mind has gained a kind of fat, and I've become more shrewd. I think I've become less hard on myself and less hard on others. I'm definitely not as edgy as I was ten years ago.

—— 丸くなったって感じですか？

大塚 そうですね。しかも、丸くなった自分が嫌いじゃなくて、逆に新鮮で楽しい。若いころは、尖がってなんぼみたい思っていましたから。ああ、丸くなるって、意外といいんじゃないかと思えるようになってきました。それが一番の変化じゃないですかね。

—— So you have the feeling of being rounder?

Otsuka: Yes, I have. And it doesn't bother me that I've become rounder; on the contrary, it's fresh and fun. When I was younger, I thought it was important to be edgy. I've come to believe that being round is surprisingly good. I think that's the biggest change.

—— お仕事への取り組み方も変わりましたか？

大塚 仕事に対するアプローチは、変わってきましたね。若いときは「なめられたらおしまいだ」みたいなところがあって、一生懸命尖がって、前へ前へ進もうとしていた。ただ、そのおかげもあって仕事も増えて、いい意味で偏ってきましたけど(笑)。そうなってくると、1本ずつが「ああ、ありがたいな」って思えてくるんですね。自分が嫌だなんて思いながら仕事をする、仕事自体が楽しくなくなってくるんですね。

—— Have you changed your approach to work?

Otsuka: My attitude toward work has changed. When I was young, I had the attitude of »If they think you're a fool, you're a fool,« and I tried my best to be edgy and move forward. However, thanks in part to that, I got more work and became biased in a good way (laughs). When that happened, each one made me think, »Oh, I'm so thankful.« If you work while feeling bad about yourself, the work itself becomes less enjoyable.

—— 年を経ることの深みや年輪は、声にも表れてくるのでしょうか？

大塚 それはあるかもしれません。たとえば、昔の剣術だと、戦う前に相手を抑え込んでしまうみたいな。

—— Do the changes of maturity and age play out in your voice?

Otsuka: That may be the case. It's like in the old days of swordsmanship, where you would restrain your opponent before fighting.

—— 抜かずして斬る！

大塚 声優で、喋らずして喋るじゃ、わけがわかんなくなりますけど(爆笑)。何かそういうものもあるだろう。それができるようになったら楽しいな。そっちへ、行ってみたいな、みたいな。何か具体的に言えなくて、すみません(笑)。

—— Slashing without drawing!

Otsuka: If you're a voice actor and you don't speak, it becomes confusing (laughs). There must be something like that. It would be fun to be able to do that. I'd like to go there. I'm sorry I can't give you any specifics (laughs).

—— ザ・ボスの墓前で、敬礼をしているビッグボスとなったスネークは、自分の未来を捉えていると思いますが、声優、大塚明夫さんとしては、これから何を求めているのでしょうか？

大塚 若いころの僕は、声優とはとちらず、長い台詞でもちゃんと理解し、聞き取れるように喋れて、なおかつ尺もぴったりにあわせられる。そういう技術が最高だと思っていました。ただ、今はそうじゃないなって思います。作品を見て感動してもらえるか、人の心を動かせるか、笑ってもらえるか、泣

いてもらえるか。そのために、自分は何をすればいいか。決して自分の声を聞かせることではない。いかにドラマをドラマとして成立させていけるかというところでしょうか。

—— What are you looking for in the future as a voice actor, Akio Otsuka?

Otsuka: When I was younger, I thought that voice acting meant being able to comprehend long lines of dialogue and speak in a clear & catching way, while at the same time, being able to adjust to the timing perfectly. I used to think that such skills were the best. But now I think that's not the case. I want my work to move people, to make them laugh, to make them cry, to move their hearts. What should I do to make that happen? It's not about making your voice heard. It's about how to make a drama work as a drama.

大塚明夫がプレイヤー・スネークになる瞬間

The moment Akio Otsuka becomes the player of Snake

—— そろそろ、時間がなくなってきました。最後に聞いてみたい、素朴でバカな質問があるのですが.....。

大塚 いいですよ。そういう質問は楽しそうですね！

—— We're about to run out of time. I have a simple, nutty question I'd like to ask you one last time...

Otsuka: That's okay. That sounds like a fun question!

—— プレイヤーは、スネークと大塚さんの声がひとつになって、そこに自分を重ねあわせてプレイしていると思うのですが、大塚さんが『MGS』をプレイなさるときは、どんな感じなんですか？

大塚 (笑)。とても不思議な気持ちです。台詞は全部なぞっているわけですから、初めてプレイしているのに「確かそうだった、そうだった」と、懐かしいような(笑)。思い出した台詞があると、一緒に言ったりとか (爆笑)。音声収録のときの情景を思い出したり、皆さんとは種類の違う、僕だけに許された楽しみ方なんでしょうね。

—— What is it like when you play »MGS«?

Otsuka: (laughs). It's a very strange feeling. I'm replaying all the dialogue, so even though I'm playing for the first time, I feel nostalgic, like »Oh, I remember that (laughs).« Whenever I remembered a line, I would say it together (laughs). It's a different kind of enjoyment that only I am allowed to have, I guess.

—— 数年前の自分がいる！「こんなことを言っていたんだ」みたいな。

大塚 映像として僕自身が映っていれば、まだ若いなとか、太ってないなとかってあるんですけど、スネークの場合は不思議な感じがしますよね。自分がどこかに行ったわけでもないのに、行ったよ

うな気になったり、初めて見る映像なのに「そうだった、そうだった」なんて思ったり。既視感というか、何年かたってからプレイしてみても、自分が出た映画の中に入っていけるような。

—— I'm where I was a few years ago! Like, »I was just saying this«.

Otsuka: If they show images of myself, then I still look young and not fat, but in the case of Snake, there is a strange feeling. It's not like I've been anywhere, but I feel like I have, and even though it's footage I've never seen before, I think, »Oh yes, yes.« It's like a sense of déjà vu, even when you play the game years later, it feels like you were in the scene you just played.

—— 特等席でプレイしている感じですね。これは、さすがに一般のプレイヤーは追体験できません。シベリアに行っていないのに、寒さを覚えているような……。

大塚「スノーモービル、乗ったっけな」なんて(爆笑)。

—— It's like you're playing in a special seat. This is indeed not something the average player can relive. It's like... remembering how cold it was even though you haven't been to Siberia.

Otsuka: Or »I remember riding a snowmobile (laughs).«

—— カロリーメイトを食べたりして。

大塚「うまい」とか言って(笑)。

—— And eating calorie mates.

Otsuka: And then say it's »pretty good (laughs).«

—— 大塚さんは、ゲームをかなりプレイされるんですか？

大塚 昔は、テレビゲームで徹夜したやつがいて、あきれていたんですけど(笑)。「ゲームって、こんなに面白かったのか」ってハマったのは、『MGS』なんですよ。自分が仕事をしたし、いただいていたのでやってみようと思って。ここを見てください(笑)。

—— Otsuka-san, do you play a lot of video games?

Otsuka: In the past, I used to get upset when someone stayed up all night playing video games (laughs). But it was »MGS« that got me hooked on games and made me realize how much fun they can be. I worked on it, and since it was given to me, I thought I'd give it a try, so here I am (laughs).

—— おおっ！大塚さんの右の手のひらにタコが。コントローラダコですね！

—— Oh!!! A Callus on Mr. Otsuka's right palm. It's a contralateral callus!

メッセージ Messages

—— ゲームキューブ版『MGS ザ・ツインスネークス』の発売後に、英語の音声しか入ってなくて、日本のファンから「なぜだ」というクレームに似た電話が殺到したそうです。やはり日本では、スネーク=大塚さん なんです。それを実証した現象でもありました。そのような熱い多くのファンの方にメッセージをいただけますか。

大塚 納得できないって言うだけでいいことが、僕たちに力を与えます。勇気を与えます。あの仕事はよくないとか、そういうことも言って愛していただけると、僕たちはきっと、もっともっと進化していけるんじゃないかなって思います。盲目的な愛し方ではなく、厳しく愛していただければと思います。よろしくお願いします。

大塚さんのインタビュー後、小島監督がおっしゃっていました。
「今後の『MGS』シリーズでも、スネークが登場する限り、スネークの声は大塚さんじゃなければ駄目だろう。」最後に笑いながら、「ゲームの役名もスネークじゃなくて、大塚明夫でええんちゃうの!」大塚さん、お疲れ様でした。ありがとうございました。

—— After the release of the GameCube version of »MGS The Twin Snakes,« the game only included English audio, Japanese fans flooded the company with calls asking why. In Japan, Snake = Otsuka-san, after all. It was a demonstration of this phenomenon. Could you give a message to these many passionate fans?

Otsuka: It gives us strength when people say they are not satisfied with our work. It gives us courage. If you love us and say things like, »That work is not good,« I think we will be able to evolve even more. I hope you will love us strictly, not blindly. I look forward to working with you.

After the interview with Mr. Otsuka, Mr. Kojima said, »As long as Snake appears in future installments of the MGS series, he will have to be voiced by Mr. Otsuka.« With a final laugh, he added: »And the name of the role in the game shouldn't be Snake either, it should be Akio Otsuka!«

Thank you for your hard work, Mr. Otsuka. Thank you very much.

大塚明夫(おおつか あきお) プロフィール
Akio Otsuka Profile

■ 洋画〈アテレコ〉
Foreign films (Voiceover)
● アントニオ・バンデラス出演作品 Films

【本名】大塚明夫【生年月日】1959 年 11 月 24 日

【身長】182 cm【体重】83kg

【出身地】東京都【音域】F#~A

【特技】牽引免許、空手、茨城方面なまり、二輪免許、大型免許

[Real name] Akio Otsuka [Date of birth] November 24, 1959

[Height] 182 cm [Weight] 83 kg

[Birthplace] Tokyo, Japan [Voice range] F# to A

[Special skills] Towing license, karate, Ibaraki dialect, two-vehicle license, large truck license

〈経歴〉

文学座養成所卒業

昭和 63 年: 江崎プロダクション所属

(現: マウスプロモーション所属)

Career

Graduated from Bungakuza Training School

1988: Member of Ezaki Productions

(Currently belongs to Mausui Promotions)

主な出演作品

■ アニメ〈アテレコ〉

「劇場版イノセンス」(バトー) / 「劇場版 攻殻機動隊」

「(バトー) /

「ブラックジャック」(ブラックジャック) / 「パタパタ飛行船の冒険」

(バルザック) / 「サイボーグ 009」(005) / 「ブルーシード」

(窗木田大哲) / 「白鯨伝説」(エイハブ) / 「ふしぎの海のナディア」

(ネモ船長) / 「紅の豚」(カーチス) / 「ガンダム 0083」

(アナベル・ガトー) / 「モンタナ・ジョーンズ」(モンタナ) /

「ムーミン」(ムーミンパパ)

starring Antonio Banderas「デスペラード」 「マスコブゾロ」 「暗殺者」 「バリステック」

Desperado, Mask of Zorro, The Assassin, Ballistic

● 魯スティーブン・セガール出演作品 Films

starring Steven Segal「死の標的」 「刑事ニコ」

「沈黙の艦隊」 「沈黙の要塞」 「暴走特急」

"Marked For Death," "Above the Law,"

"Under Siege," "On Deadly Ground," "Under Siege 2"

● デニス・クエイド出演作品

「オーロラの彼方へ」 「オールドルーキー」 「ドラゴンハート」

「エニィ・ギブン・サンデー」 「ファミリーゲーム」

Films with Dennis Quaid

"Frequency," "The Rookie," "Dragonheart,"

"Any Given Sunday," "The Parent Trap"

● デンゼル・ワシントン出演作品

「グローリー」 「クリムゾンタイド」 「ジョン Q」 「白い嵐」

Movies starring Denzel Washington

"Glory," "Crimson Tide," "John Q," "White Squall"

● ニコラス・ケイジ出演作品

「コレリ大尉のマンダリン」 「ザ・ロック」 「コンエアー」

「救命士」 「フェイスオフ」 「スネークアイズ」

「アダプテーション」

「マッチスティックメン」

Films with Nicolas Cage

"Captain Corelli's Mandolin," "The Rock,"

"Con Air," "Bringing Out the Dead," "Face

Off," "Snake Eyes," "Adaptation",

"Matchstick Men"

他多数

Miscellaneous

■ ゲーム〈アテレコ〉

Game (voiceover)

『メタルギアソリッド』シリーズ (スネーク)

『ボクらの太陽』(おてんこ)

"Metal Gear Solid" series (Snake)

/ "Boktai: The Sun Is in Your Hand"

Main Performances

■ Feature animation (voiceover)

"Ghost in the Shell 2 – Innocence" (Batou) /
"Ghost in the Shell" (Batou) / "Blackjack"
(Blackjack) / "Patapata Hikōsen no Bōken"
(Balzac) / "Cyborg 009» (005) / "Blue
Seed"(Daitetsu Kunikida) / "Hakugei:
Legend of the Moby Dick" (Ahab) / "Nadia
the Secret of Blue Water" (Captain Nemo)
(Captain Nemo) / "Porco Rosso" (Curtis) /
"Gundam 0083"
(Anavel Gato) / "Montana Jones" (Montana
Jones) / "Moomins" (Moominpappa)

(Otenko)

■ 舞台

Stage

平成 14 年:「懐機・尚巴志」(青年座・沖縄公
演)

:「リチャード三世」(AUN)

15 年:「誘拐」第一回マウスプロモーショ
ン本公演

16 年:「新版・相続法概説」第二回マウス
プロモーション

本公演

2002: "Kaiki, Shō Hashi" (Seinenza Theater
Company, Okinawa) / "Richard III" (AUN)

2003: "Kidnapping" (The First Mouse
Promotion, Main Performance)

2004: "A New Introduction to Inheritance
Law" (2nd Mouse Promotion, Main
Performance)

小島秀夫の肖像

The Picture of KOJIMA, Hideo

創期

Early days

1963 年 8 月 24 日 小島秀夫、誕生

August 24, 1963 Hideo Kojima was born.

1961 年、人類初の宇宙飛行士がソビエト連邦共和国(現ロシア)に誕生した。ボストーク 1 号に乗り込んだユーリ・A・ガガーリンは「地球は青かった。そして宇宙で周りを見回してみたが、神はいなかった」という言葉を残した。人類初の宇宙飛行は、1 時間 48 分と短いものだった。2 年後の 1963 年 8 月 24 日、小島欽吾、小島絹子の次男として、小島秀夫は東京都世田谷区に生まれた。命名者は父である。

In 1961, the first human astronaut was born in the Soviet Union (now Russia). Yuri A. Gagarin, who boarded Vostok 1, said, »The earth was blue. And I looked around me in space, and there was no God.« Two years later, on August 24, 1963, Hideo Kojima was born in Setagaya, Tokyo, the second son of Kingo Kojima and Kinuko Kojima. He was named by his father.

「親父は当時薬剤師で、製薬会社に勤めていました。新薬ができると医者にもいろいろ意見を聞いて回るわけです。国から承認を得るまで、えらい時間がかかるんです。それで出会った医者の中で、"ひでお"という名前がいちばん多かった。それだけの理由だったらしいです(笑)」小島が生まれた年は、テレビ放送にとっても歴史的な年となった。日米間で初めて衛星中継が成功したのである。しかし、送られてきた映像は、アメリカ合衆国大統領 J.F. ケネディの暗殺(11 月 23 日)という衝撃的なニュースだった。また、翌 1964 年には、アジア初のオリンピックである、東京オリンピック(10 月 10 日～10 月 24 日)で本格的なカラー放送が開始された。その 9 日前の 10 月 1 日には、当時"夢の超特急"と呼ばれた東海道新幹線が東京～大阪間(約 4 時間)で開業している。父の仕事の関係上、生後 1 年半で神奈川県茅ヶ崎市に転居。

»My father was a pharmacist at the time, working for a pharmaceutical company. Whenever a new drug was developed, he would go around asking doctors for their opinions. It took a long time to get approval from the government. Of all the doctors he met, »Hideo« was the most common name. Apparently, that was the only reason why my name is »Hideo« (laughs).«

The year Kojima was born was also a historic year for television broadcasting, as it marked the first successful satellite relay between Japan and the United States. However, the images that were sent back were shocking news, such as the assassination of U.S. President John F. Kennedy (November 23). In the following year, 1964, the Tokyo Olympics (October 10 to 24), the first Olympics in the world, saw the start of full-scale color broadcasting. Nine days earlier, on October 1st, the Tokaido Shinkansen, then known as the

»Dream Express,« which travels from Tokyo to Osaka (in around four hours), began its service. Due to his father's work, he moved to the city of Chigasaki, Kanagawa when he was one and a half years old.

この茅ヶ崎では、なぐられて帰ってきた兄の仇を討つために、オムツ姿で家を飛び出していったという逸話を残す。小島が3歳のときに、父の転勤で大阪府茨木市に移り住むことになる。引っ越した当初は、友達もなく引きこもりがちになった。そんな小島の心を慰めてくれる存在が、テレビだった。「朝から晩まで見てましたね。やはり寂しかったんでしょうか」と振り返る。1967年、小島の心を揺るがす人物が現れた。『ウルトラセブン』のアンヌ隊員だ。小島の初恋だった。

In Chigasaki, there is an anecdote about Hideo running away from home in his diapers to get revenge for his older brother after he got beaten up. When being 3, his father was transferred to Ibaraki, Osaka. When he first moved to the city, he had no friends and tended to be withdrawn. Television was the one thing that comforted Kojima. »I watched it from morning till night. I guess I was lonely,« he recalls. In 1967, a woman appeared who shook Kojima's heart. She was Anne from »Ultraseven.« Kojima's first love.

宇宙飛行士になりたい 子供のころの夢だった
To be an astronaut - a childhood dream.

将来なりたいもの、小島の子供のころの夢は宇宙飛行士だった。この夢を芽生えさせたのは、1968年に日本で公開された映画『猿の惑星』である。「チャールトン・ヘストンが演じる宇宙飛行士ジョン・テイラーの印象が、強烈に残っています。頭が良いし、何でもできるし。ちなみにテレビ版では、マラリアの治し方まで知っていましたから(笑)。この決画を見て宇宙飛行士になりたいと思った」と語る小島の心を宇宙に駆り立てたのは、映画だけではなかった。1969年7月21日午前5時17分39秒(日本時間)、アポロ11号が月面着陸に成功した。「ひとりの人間にとっては小さな一歩だが、人類にとっては偉大な一歩である」。

As a child, Kojima's dream was to be an astronaut. This dream sprouted from the movie »Planet of the Apes,« which was released in Japan in 1968. »The astronaut George Taylor¹ (Translators Note: The faithful translation would be John Taylor, but I did not want to pass on this mistake), played by Charlton Heston, left a strong impression on me. He's smart and could do anything. By the way, in the [*Planet of the Apes*] TV series [the protagonists] even knew how to cure Malaria (laughs). I wanted to be an astronaut when I saw this movie.« The movie was not the only thing that drove Kojima's heart to space. At 5:17:39 a.m. (Japan time) on July 21, 1969, Apollo 11 successfully landed on the moon. »That's one small step for man, one giant leap for mankind.«

有史以来、初めて月に降り立ったニール・A・アームストロング船長の第一声は、世界を駆け抜けた。その6年後の1975年18日には、米ソ冷戦が続く中、地球を回る衛星軌道上でアメリカ合衆国の宇宙船アポロ18とソビエト連邦共和国(現ロシア)の宇宙船ソユーズ19号がドッキングに成功。宇宙では国境が存在しないことを予感させた。「テレビ中継でアポロ11号の月面着陸や、ソユ

¹ This seems to be an mistake, the correct name would be: ジョージ・テイラー大佐 / Captain George Taylor. But in this book it is ジョン・テイラー John Taylor.

ーズとアポロのドッキングをライブで見たときも、強く心を動かされました。さらに僕を宇宙とテクノロジーに誘ってくれたのは、大阪万博でした」1970年3月14日(～9月13日)、「人類の進歩と調和」をテーマに、大阪府枚方市千里で日本万国博覧会(EXPO70)が開催された。

The first words of Commander Neil A. Armstrong, the first man to set foot on the moon since the dawn of history, rang through the world. Six years later, on September 18, 1975, while the Cold War between the U.S. and the Soviet Union continued, the U.S. spacecraft Apollo 18 and the Soviet spacecraft Soyuz 19 successfully docked in orbit around the Earth. It foreshadowed the fact that borders do not exist in space. »I was also deeply moved when I saw the landing of Apollo 11 on the moon and the docking of the Soyuz and Apollo in a live TV broadcast. It was the Osaka World Exposition that further lured me into space and technology.« From March 14 (until September 13), 1970, the Japan Expo '70 was held in Senri, Hirakata City, Osaka Prefecture, under the theme of »Progress and Harmony of Mankind.«

甲子園球場が83個も入るといふ広大な会場に76か国115のパビリオンが建設され、開催期間中延べ6421万人が訪れた。最大の話題は、前年にアポロ11号が持ち帰ったアメリカパビリオンの"月の石"。小島は当時7歳、小学1年生だった。「万博会場まで近かったんです。学校が終わってからバスで行くことが多かったですね。親戚が来たときとか、学校の遠足でも行きました。特に印象に残ったのは、ガスパビリオン、ソビエト連邦館、日本館のリニアモーターカーの模型、オランダ館、フジパン・ロボット館ですか。ほとんどのパビリオンに行きましたが、アメリカ館だけはいつも混雑していて入れなかった。ですから"月の石"は見ていないんです。

115 pavilions from 76 countries were built in a vast venue that could hold 83 buildings the size of a Koshien Stadium, attracting a total of 64.21 million visitors during the exhibition period. The main topic of discussion was the »Moonstone« in the U.S. Pavilion, which was brought by Apollo 11 the previous year. Kojima was seven years old at the time, in the first grade. »I was close to the Expo site. I often took the bus there after school. I went there when my relatives came to visit, and also on school excursions.« I was particularly impressed by the Gas Pavilion, the Soviet Union Pavilion, the replica of the linear motor train in the Japan Pavilion, the Netherlands Pavilion, and the Fujipan Robot Pavilion. I went to most of the pavilions, but could not get into the America Pavilion because it was always so crowded. So I didn't see the »Moonstone.«

今では当たり前になっていますが、ムービング・ウォーク(動く歩道)はある意味で衝撃的でしたね。なんて無駄なことをしているんだろうと、子供心に思いました。万博はテクノロジーだけではなく、外国の文化に触れたことも大きかった。外国人と初めて話したのも、万博でした。話したといっても、適当に無茶苦茶言うてるだけですけど。大阪人ですから(笑)」幼い小島の目に映ったアポロ11号の月面着陸のライブ映像や万博の光景は、明るい未来を予感させるに十分過ぎた。その未来とは、手塚治虫や松本零土の漫画の世界で描かれた、チューブウェイの中をクルマが走り、一家に1台ロボットがいて、貧富の差や、国境も差別もない明るい未来だった。

Although they're a common sight nowadays, the moving sidewalks were kind of astonishing. What a waste of time - I thought to myself with my childish judgment. The Expo was not only about technology but also about being exposed to foreign cultures. The first time I talked to a

foreigner was at the Expo. We had a chat, but I ended up talking only about random things. It's because I'm from Osaka (laughs).« The live images of the Apollo 11 landing on the moon and the sight of the Expo were enough to make a young Kojima foresee a bright future. That future was the bright future depicted in the manga world of Osamu Tezuka and Leiji Matsumoto, where cars drove inside tubeways, every family has a robot, and where wealth inequality, national borders, and discrimination do not exist.

テレビ少年、小島秀夫

TV Shonen, Hideo Kojima

1970 年代初頭、高度経済成長期の真っ只中にあった日本の都市部では、両親が共働きという家庭は珍しくなかった。毛糸の紐に通された家の鍵を、首からぶら下げていた子供たちが数多くいて「カギっ子」という言葉が流行語にもなった。「実は、僕もカギっ子だったんですよ」と振り返る小島。幼稚園から小学校に入り、友達もできて活発に外で遊ぶようになる。しかし、両親が共働きだったので、学校から帰った彼の寂しさを紛らわせてくれた存在は、やはりテレビだった。

In the early 1970s, in the midst of Japan's period of rapid economic growth, it was not uncommon for families in urban areas to have both parents working. Many children wore house keys threaded on woolen strings hanging from their necks, and the term »Kagikko« became a buzzword. »Actually, I was a latchkey kid too,« Kojima recalls. As he went from kindergarten to grade school, he started making friends and playing outside actively. But because both of his parents worked, there was only one thing that could distract him from his loneliness when he returned home from school. It was television.

「確か、小学 2、3 年生のときに特撮ヒーローものがブームだったと思うんです。特に、土曜日は午後 4 時、5 時台は再放送、午後 7 時から『怪傑ライオン丸』、7 時半から『仮面ライダー』。8 時から『人造人間キカイダー』、8 時半から『デビルマン』でしたからね。もう夢中になって見ていました。この時代の特撮ヒーローものは、ほとんど見ています」

小島が見ていたテレビドラマは、特撮ヒーローものだけではなく。『FBI アメリカ連邦警察』(65)『奥さまは魔女』(66)『刑事コロンボ』(72)『大草原の小さな家』(75)『署長マクミラン』(76)『特別狙撃隊 SWAT』(76)『地上最強の美女バイオニック・ジェミー』(77)といった海外テレビドラマから、『ザ・ガードマン』(65)『キイハンター』(68)『非情のライセンス』(73)『アイフル大作戦』(73)『夜明けの刑事』(74)『二人の事件簿』(75)『特捜最前線』(77)『噂の刑事トミーとマツ』(79)などの国内の刑事ドラマまで、総なめである。

ビデオデッキのなかった当時、これらのドラマを記憶するには、ストーリーをメモするか、脳裏に焼きつけるしかなかった。

»I think I was in second or third grade when there was a fad in superhero shows. Especially on Saturdays, there were reruns at noon and 4:00 p.m., »Kaiketsu Lionmaru« at 7:00 p.m., »Masked Rider« at 7:30 p.m., »Android Kikaider« at 8:00 p.m., and »Devilman« at 8:30 p.m.. I was so engrossed in watching them. I've seen most of the superhero shows from this era.« The TV dramas that Kojima watched were not limited to superheroes. From foreign TV dramas such as »The F.B.I. / FBI アメリカ連邦警察« (1965), »Bewitched / 奥さまは魔女« (1966), »Columbo / 刑事コロンボ« (1972), »Little House on the Prairie / 大草原の小さな家«

(1975), »McMillan and Wife / 署長マクミラン« (1976), »S.W.A.T. / 特別狙撃隊 SWAT« (1976), »The Bionic Woman / 地上最強の美女バイオニック・ジェミー« (1977), in addition to the above, there are many domestic criminal dramas such as »The Guardman / ザ・ガードマン« (1965), »Key Hunter / キイハンター« (1968), »Hijou no License / 非情のライセンス« (1973), »Aiful Daisakusen / アイフル大作戦« (1973), »Yoake no Keiji / 夜明けの刑事« (1974), »Futari no Jikenbo / 二人の事件簿« (1975), »Tokusou Saizensen / 特捜最前線« (1977), »Uwasa no Keiji Tommy & Matsu / 噂の刑事トミーとマツ« (1979). In those days when there were no VCRs, the only way to remember these dramas was to write down the stories or burn them into your brain.

小説との出会い

Encounters with novels

1974 年、兵庫県川西市に移り住むことになる。小島は小学 5 年生。ここ川西市で、新たな出会いが待っていた。テレビドラマが好きだった小島は、小学 5 年になるまで、ほとんど本を読んでいなかった。その小島を夢中にさせた本が現れる。『刑事コロンボ』シリーズだ。「僕が本を好きになるきっかけになったのが、『刑事コロンボ』のノベライズです。本当に夢中になって読みましたね。サラ・ブックス(二見書房)から出ていたのですが、コロンボの本は月に 1 冊しか出ないので、すぐに読みきってしまう。でも、次から次へと新しい本を買えるほどのお小遣 wws いはなかったですから。母親がミステリー系の本を読んでいたので借りたり、兄はまた違ったジャンルで、五木寛之の『青春の門』とか、星新一や筒井康隆も読んでいましたね。親父は純文学派でした。その後、推理小説にはまり、クリスティやエラリー・クイーン、日本の作家では母の影響もあり、松本清張も読んでいました」

In 1974, he moved to the city of Kawanishi in the Hyogo prefecture. Kojima was in the fifth grade. Here in Kawanishi City, a new encounter awaited him. Kojima loved TV dramas and hardly read any books until he was in the fifth grade. Then a book appears that has fascinated him. The »Columbo« series. »It was a novelization of the ›Columbo‹ TV show that made me fall in love with books. I was really absorbed in reading it. It was published by Sara Books (an imprint of Futami Shobo), but the Colombo books only came out once a month, so I read through them quickly. But I didn't have enough money in my pocket to buy one new book after another. My mother read mystery books, so I borrowed them, and my older brother read different genres, such as Hiroyuki Itsuki's ›The Gate of Youth‹, Shin'ichi Hoshi, and Yasutaka Tsutsui. My father was a pure literature man. After that, I got hooked on mystery novels, and read Christie, Ellery Queen, and, under the influence of my mother, Japanese authors such as Matsumoto Seichō.«

小島は中学 1 年生のときに、一軒の本屋を見つける。その店は学習塾への通いながた道の途中にあった。当時の川西市は新興住宅地で、山を削って切り開かれた地形だった。小島の家は高台に建ち、駅から家までの坂道は、バスでも発車するときに、後ろに下がってしまうほどだった。心臓破りの坂と呼ばれていた。バスでも下がる急勾配。中学生とはいえ、体操部に所属しているとはいえ、さすがの小島でもその坂道を自転車で登りきることはできなかった。自転車を押しながら帰途に着く。途中でひと息つきたくなるポイントに、その本屋があった。「小さな本屋なんですよ。おっちゃん

がひとりで店番していて。しんどいから、そこに立ち寄るんです。何か買わないと出られないって店、あるでしそんな感じの店です。親父もちよくよく入っていたって言ってましたよ(笑)。親父は、読まないような本を買って。ただ、僕の場合は中学生でしたから、読まない本は買えない。ここで、ハヤカワ文庫に出会うんです。これがSFとの出会いだったんです」小島の目に飛び込んできたのは、『ミクロの決死圏』だった。カバーの写真にも惹かれ、迷わずにレジに向かった。

Kojima found a bookshop when he was in the first year of junior high school. The shop was located on the way to a tutoring school. At the time, Kawanishi was a newly developed residential area, with the terrain carved out of the mountains. Kojima's house was built on the high ground, and the slope from the station to his house was so steep that even the bus had to back up when it started. It was called the »heart-breaker hill.« Even though he was a junior high school student and a member of the gymnastics club, Kojima could not cycle up that hill. He pushed his bicycle on his way home. The bookstore was located at a point where he wanted to take a break along the way. »It was a small bookstore, tended solely by a middle-aged guy. It was tough, so that's where I stopped. It's the kind of place where you can't leave without purchasing something. My dad always said that he used to go in there a lot (laughs). My dad bought books that he would never read. However, in my case, I was in junior high school, so I couldn't buy books that I didn't read. This is where I came across the publisher Hayakawa Bunko. It was my first encounter with the sci-fi genre.« It was »Fantastic Voyage / ミクロの決死圏« that caught Kojima's eye. He was attracted by the photo on the cover and headed for the checkout without hesitation.

「それから病みつきになったんです。むさぼるように読んでいきました」学校の勉強は好きじゃなかったと語るが、決して活字嫌いではなかった。ただ、出会う機会がなかっただけだ。その小島が『刑事コロンボ』シリーズのノベライズと出会い、本を好きになっていった。ミステリー小説の門戸を叩き、SF小説から冒険小説へと変遷する小島の読書歴。その多くが、海外が舞台である翻訳ものだったというのも興味深い。また、家族が違うジャンルの小説を読んでいる環境も、小島にとっては恵まれていた。「中学の夏休みに読書感想文の宿題がありました。そのときは親父の部屋に忍び込んで、純文学を読んで感想文を書くんです。安部公房の『他人の顔』の感想文が、学校で取り上げられたんですよ。安部公房の読書感想文となると、ちょっと異質な感想文になりますからね。短編『なわ』の感想文も書きましたが、学校で出す冊子に載りました。安部公房は好きな作家で、最初に読んだのが『他人の顔』です。『砂の女』とか『箱男』も好きですね『箱男』は、小島が後に作る『メタルギアソリッド』シリーズにも、主人公が被る段ボールとして生きることになる。

»Then I became engrossed by it. I read it as if I was devouring it.« He said he didn't like studying at school, but he was not averse to the printed word. He just didn't have the chance to explore it. Kojima's love for books began to grow when he found the novelizations of the »Columbo« series. Starting at the door of mystery novels, Kojima's reading history transitions from science fiction novels to adventure novels. Kojima was also blessed with an environment in which his family read novels of different genres. »During the summer vacation in junior high school, we had the homework assignment to write a book report. At that time, I would sneak into my father's room, read pure literature, and write a report. My impressions of Kobo Abe's »The Face of Another / 他人の顔« were taken up at school. The book report on Kobo Abe would be a very different kind of report. I wrote an essay on the short story »Nawa,« which was published in the school's papers. Kobo Abe is one of my

favorite authors, and the first book I read was ›The Face of Another / 他人の顔‹. I also like ›The Woman in the Dunes‹ and ›The Box Man‹. « The »Box Man« would live on in Kojima's later »Metal Gear Solid« series as the cardboard box that the main character would wear.

ストーリーテラーの誕生 The Birth of a Storyteller

本を読み始めた時期から、小島は小説を書き始めた。
「小説は小学5年生のときから書いていました。装丁から帯まで自分でやってたんですよ。小さい手帳を買ってきて、銀紙を貼って、挿絵も自分で描いて。挿絵がないと、本じゃないでしょ(笑)。中学生になってからですね、本格的に原稿用紙に書いたのは。作家になった気分がするので、原稿用紙を買いに行くのが楽しみだったんです。文房具屋で、僕は普通の400字詰め原稿用紙じゃあかんねん、緑のやつじゃないかって言ってわざわざ頼んでました。頼んでいる自分が美しいと、思ってたんです(笑)。最初はショートショートから入りました。兄が星新一や筒井康隆を読んでいた影響もあると思います。中学の後半からは、なんと言っても田中光二です。

From the time he started reading books, Kojima began writing novels. »I've been writing novels since I was in the fifth grade. I did everything from the binding to the obi strip by myself. I bought a small notebook, put silver paper on it, and drew the illustrations by myself. If it doesn't have illustrations, it's not a book (laughs). It wasn't until I was in junior high school that I really started writing on manuscript paper. I looked forward to going out to buy manuscript paper because it made me feel like a writer. At the stationery store, I went through the trouble of asking for the green writing paper, since the regular 400-character one was no good. I thought it was beautiful when I asked for it (laughs). I started out with short stories. I think it was partly due to the influence of my elder brother reading Shin'ichi Hoshi and Tsutsui Yasutaka. In the second half of junior high school, it was Koji Tanaka, among others.

今ならマイケル・クライトンというか、データを調べ上げていくタイプですね。その影響もあって新聞の切り抜きを始め、スクラップしていました。新聞は表面的なことしか書いていないので、ヒントぐらいにしかならない。詳しいことは、さらに専門誌で調べます。職業作家がするようなネタ集めというよりは、純粋に興味があったんで、『知られざる世界』とかドキュメンタリー番組はよく見てました。メモを取りながらね。あのころは、ビデオがなかったですから」当時は、プロの小説家への憧憬があったわけではない。だが、小島の心の中にその種は蒔かれ、確実に芽を出しつつあった。また、小島のスクラップ癖は現在でも有名だ。ゲームのテーマやヒントになりそうな事柄を見つけると、必ずスクラップする。その姿勢はここから養われたものだったのだ。

Nowadays, I'd say I'm more like Michael Crichton, the type who goes through data. Due to his influence, I started clipping and scrapping newspapers. Newspapers are only superficial, so they can only give you a hint. I would look for further information in specialized magazines. Rather than merely gathering research like a professional journalist, I would develop a genuine interest in the subject. I used to watch a lot of documentary programs like ›The Unknown World / 知られざる世界‹. While taking notes. In those days, there were no videos. «

At the time, he didn't have any aspirations to become a professional novelist. However, a seed had been planted in Kojima's mind, and it was definitely sprouting. Also, Kojima's scrapping habit is still famous today. Whenever he finds something that might be a theme or hint for the game, he scraps it. This attitude had been cultivated since then.

父から引き継いだもの (1) 映画好き

What I inherited from my father (1) Love of movies

小島の父である欽吾は、1930 年(昭和 5 年)に東京で生まれた。この年代は、1931 年満州事変、1937 年日中戦争、1941 年太平洋戦争開戦、1945 年 3 月には東京は大空襲を受ける。戦争と多感期が重なった世代だった。そして、15 歳で終戦を迎える。海軍に憧れていた少年の戦争が終わった。父親は、無類の映画好きだった。小学生の小島は寝ていても、テレビで映画放映があるときは、叩き起こされて見せられたという。

「親父は出張に行くと、必ず映画を観て帰ってくるんです。そして、必ずその映画の報告があるんです。僕や兄が映画を観に行くことに関しては、何も言われませんでした。何を観てきたか言わなければならなかった。

Kojima's father, Kingo, was born in Tokyo in 1930. This decade was marked by the Manchurian Incident in 1931, the Sino-Japanese War in 1937, the start of the Pacific War in 1941, and the bombing of Tokyo in March 1945. It was a generation whose sensitive years coincided with the war. The war ended when he was a 15 year old who has always wanted to be in the Navy. Hideo's father was an unmatched movie buff. Whenever there was a movie on TV, Kojima would be woken up to watch it, even if he was in bed as an elementary school student. »Whenever my father goes on a business trip, he would always see a movie before coming back. And he would always report on the movie. He never said anything to us when my brother and myself went to see movies, but we always had to mention to him what we saw.

兄がチャールトン・ヘストンの『ミッドウェイ』をひとりで観てきて報告したら、殴られたんですよ。日本海軍が負ける映画を観るとは何事だあ〜って(笑)」父親の影響からか家族全員が映画好きだ。兄や母親とはよく一緒に映画に行ったが、小島が中学 2 年生のときに亡くなった父親とは、怪獣映画を観た記憶しかないという。無類の映画好きの父親が存命だったなら、小島の青春期は違う道に向かっていたかもしれない。小島が初めてひとりで観に行った映画は、ジェームス・カーン主演の『ローラーボール』(75) だった。「忘れもしません、梅田の OS 劇場でした。自宅から 1 時間半以上かけて、飲まず食わずで行くんですよ(笑)。映画館に行くときは、すごく緊張していたのを覚えてます。映画館の場所はわかるんですけど」小学 5 年生の小島にとって、ひとりで洋画を観に行くことは、大人への仲間入りを意味していた。期待と不安に満ちた 1 時間半の道のりだった。

When my brother reported that he had seen Charlton Heston's ›Midway‹ by himself, dad struck him, saying ›Why would you watch a movie where the Japanese Navy loses?‹ (laughs)«. All family members are film buffs, probably because of his father's influence. Perhaps because of his father's influence, all family members have been film buffs. Kojima went to the movies with his brother and his mother, but only remembers watching monster movies with his father, who died when Kojima was in the eighth grade. If his father had

survived, Kojima's adolescence might have taken a different path. The first movie Kojima went to see by himself was »Rollerball« (1975), starring James Caan. »I'll never forget it, at the OS Theater in Umeda. It took me over an hour and a half to get there from home, without eating or drinking (laughs). I remember I was so nervous when I went to the movie theater. Even though I knew where the theater was«. For Kojima, a fifth grader, going to see a foreign movie by himself meant joining the ranks of adults. It was an hour and a half journey filled with anticipation and anxiety.

ヒデタツプロダクション

Hidetatsu Production

映画好きである父の血を受け継ぎ、小説も書いていた小島が、映画を振ってみたいと思っても不思議ではなかった。日本でもニューシネマやヌーベルバーグの影響を受け、自主制作映画が盛んになっていた時期でもある。当時、8ミリカメラは高価だったが、友達の達夫が持っていた。正確に言うとうちから持ち出してきたカメラだったが。自主制作映画プロダクション、ヒデタツプロの誕生である。「中学2、3年のときですかね、友達が家から8ミリカメラを持ってきて、映画を撮り始めたのは。そのカメラには集音機能がなかったので、テレコを別に用意していました」国内外の刑事ドラマが好きだった小島たちは、40分くらいの刑事映画を作った。ロケ地は梅田や伊丹空港、それから自宅周辺だった。

It was no wonder that Kojima, who had inherited his father's love of movies, and also wrote novels, wanted to try his hand at making films. It was also a time when independent films were flourishing in Japan under the influence of New Cinema and Nouvelle Vague. At the time 8mm cameras were expensive, but his friend Tatsuo had one. To be precise, it was a camera that he had taken from home. This was the birth of Hidetatsu Productions, an independent film production. »When I was in the second or third year of junior high school, a friend of mine brought an 8mm camera from home and we started making movies. It couldn't record sounds, so we had to get a separate tape recorder«. Kojima and his friends, who liked domestic and foreign cop dramas, made a 40-minute cop movie. The locations were Umeda, Itami Airport, and the vicinity of his house.

もちろん衣装や小道具は自前である。「筋は忘れましたが、これが面白くないんですよ(笑)。役者は僕と友人たちで。友達の親父さんが撮ってきた映像を勝手に切って編集したり、無茶苦茶してましたね(笑)」ヒデタツプロの活動期間は、中学から高校だった。しかし、受験を控える高校ともなると、エキストラが揃わなくなっていく。ヒデタツプロの映画を撮るために、体操部をサボタージュしつつ制作していた映画が『SOS』。ゾンビものだった。そのころ、ジョージ・A・ロメロ監督の『ゾンビ』(79)が流行っていた。

Of course, they made their own costumes and props. »I don't remember the plot, but it's not that interesting (laughs). The actors were me and my friends. We took the liberty of clipping footage that my friend's father had shot to edit it into our own movie, and did some other crazy stuff (laughs)«. Hidetatsu Productions was active from middle school to high school. However, as high school students prepare for exams, the number of extras becomes less and less. »SOS« was a film that was being made while skipping the gymnastics class in order

to make a film for Hidetatsu Productions. It was a zombie film. At that time, George A. Romero's ›Dawn of the Dead‹ (1979) was in vogue.

「文化祭の1か月前くらいに、今回何しようかと、みんなと相談するんですけど、時間もないですね。ええやん、ゾンビでって(笑)。このときは、海水浴がてらに和歌山にロケに行きました。ガリ版刷りのパンフレットを作って、理科室を借りて上映するんです。入場料を50円取って(笑)。今でも覚えていますが、それを見た小学生が、これはホンマにあった話なんですか？って聞いてきたんですよ。優しく、あったんやでえって言ってあげました(笑)。

»About a month before the school festival, we would discuss with everyone what we should do, but we didn't have much time. I said, ›Why not zombies?‹ (laughs). At this time, we went to Wakayama for a location shoot while swimming in the sea. We printed flyers with a mimeograph and rent a science room to screen it. We charge 50 yen for admission (laughs). I still remember that an elementary school student saw it and asked me if it was a true story. I kindly told the kid that it was (laughs).

素人が作っているとは言え、毎年、うどん1杯分の利益が出るんです。それで近所のうどん屋に行って、スタッフ全員で1杯のうどんを食べるんですよ。また、今年もうどん1杯かって言いながらね。所詮、子供が作るものですし、我を通すこともできませんから、鬱憤が溜まるんですよ。だから、家に帰ると、書きたい小説を毎日のように書いていました」

セルフワークの小説、チームワークの映画制作を並行することで、小島は近い将来の夢を心の中に育てていた。小説を書きたい、映画を撮りたいと。

Even though they are made by amateurs, every year we make a profit for a cup of udon noodles. So we go to a nearby udon shop and eat a bowl of udon with all the staff. We say to ourselves, ›Another year, another bowl of udon.‹ But I felt resentful since I couldn't have it my way. So back home, I wrote the novel I wanted to write every day... After all, we were children.« By juxtaposing the self-work of writing a novel and the teamwork of making a film, Kojima was nurturing a dream in his mind for the near future. He wanted to write a novel and make a movie.

父から引き継いだもの(2) 物を作ること、描くこと

What I inherited from my father (2) Making and drawing things

父は彫刻や絵もうまかった。その才能は子供たちにも引き継がれ、兄弟とも絵が上手だった。茨木市時代には、兄弟揃って市のコンクールに入選したほどだ。「夏休みの宿題で、僕が紙粘土で何かを作ったら、親父が側に来るんですよ。おっ、秀夫、やらせろって。そうしたら、全部作ってしまうんです。それを提出すると、先生が、さすがにうまいね、小島君は！って感心するんですよ(笑)。あのときは、親父もう止めてくれ！って言いたかったんですが、怖かったんで。親父はブラモデルも作っていましたね。軍艦とか城とか。秀夫、見とけよって、城の石垣の繋ぎ部分に油性のマジックを塗って、上からシンナーで拭くんです。これや、筋彫りはこうやって黒くするんだって言っていました」造形を見る目、それを表現する方法なども、父から何気なく教わっていた。その父が他界する。小島は中学2年生だった。

Kojima's father was also good at sculpting and painting. His talent was passed on to his children, and both brothers were good at drawing. When they were in Ibaraki City, the two were selected for the city's competition. »When I was making something out of paper mache for my summer homework, my dad would come over to me. He would say, »Oh, Hideo, let me do it«. Then, he ended up doing everything. When I presented it to the class, my teacher said, »You're really good at this, Kojima-kun!« He was impressed (laughs). (laughs) At the time, I wanted to say, »Dad, stop it!«. But I was scared. My father also made plastic models. Warships, castles, and the like. »Hideo, take a look at this, put an oil-based magic marker on the mooring of the castle's stone walls and wipe the top with paint thinner«, and »You should always make these fine lines black like this«, he'd say.« His father had unintentionally taught him to have an eye for sculpting and how to express it. He passed away when Kojima was in the second year of junior high school.

挫折からの旅立ち

Journey from Frustration

小島の通っていた高校は公立の進学校だったが、勉強の傍ら小説を書き続けた。このころある小説を読み、衝撃を受ける。第6回ハヤカワ SF コンテスト(80)に佳作入選した、大原まり子のデビュー作『一人で歩いていった猫』である。「これを読んだときは、何だこれ、すごい！ キツイなあって本気で思いましたよ。小説で賞を取って、それから映画監督になるんだと思っていましたから」受験が近づくにつれ、小島はひとり悩んでいた。もともと芸大進学希望をもっていたからだ。

The high school that Kojima attended was a public school for advanced students, but he continued to write novels while studying. Around this time, he read a novel and was shocked. It was Mariko Ohara's debut novel, »The Cat Who Walked Alone,« which received an honorable mention in the 6th Hayakawa SF Contest (1980). »When I read this, I thought, »What is this!« Wondering how hard it would be to get in. Imagining my novel would win the award and I would become a movie director.« As the entrance exam approached, Kojima was worried about his future. He had always hoped to enroll in an art college.

しかし大黒柱を失ったことを考えると、諦めざるを得なかった。このころのことを「僕にとっては、紀元前と紀元後ほどの違いがありました」と顧みる。高校を卒業した1982年3月、1本の映画に出会う。石井聰互監督の『爆裂都市～Burst City』だった。「あかん、このままじゃあかん。僕も動かなきゃあかんって。でも、大学時代は最悪でしたね。何もやらなかった」しかし、この大学時代にゲームと出会う。ゲーム業界はまだ黎明期にあった。時代が小島を欲していたのかもしれない。

But given the loss of his greatest supporter, he had to give up. »For me, there was as much difference as between B.C. and A.D.«. In March 1982, after graduating from high school, he came across a film. It was »Burst City« directed by Sogo Ishii. »Oh no, I can't go on like this. I had to move, too. But my college years were the worst. I didn't do anything.« However, it was during this time in college that he encountered video games. The game industry was still in its infancy. Perhaps the times called for Kojima.

小島は後に「ゲームデザイナーは、アイデアを出し、それを系統的にまとめあげ、その最適なマップと世界観と物語が書けて、それを表現する最適な演出ができなければいけない」と語っている。

その素養のベースとなるものは、確実に小島の中に培われていた。好んで接した小説や映画、音楽のほとんどは海外ものだった。人によって語られたもの、すなわちさまざまな人たちの「フィクション」を通じて多様な文化や人生を疑似体験したことが、のちに手掛ける『MGS』の基盤になっていたに違いない。1986 年、コナミ株式会社に入社。ゲーム職人としての第一歩を踏み出す。

Kojima later said, »A game designer must be able to come up with ideas, put them together in a systematic way, write the appropriate map, philosophy, and story, and then find the right direction to express them«. Kojima had certainly cultivated a strong foundation for this. Most of the novels, movies and music that he enjoyed were from overseas. His experiences of various cultures and lives through various forms of »fiction« - in other words, things told by other people - must have formed the basis for MGS, which he would later work on. In 1986, he joined Konami Co. and took his first steps as a game designer.

盛期

Prosperous Period

発想の逆転による新しい戦争ゲーム

A new war game based on a reversed idea

小島はコナミに正式入社する前、アルバイト扱いで MSX の部署に配属になった。1986 年のことだ。担当したのはアクションゲーム『夢大陸アドベンチャー』の企画のサポート。次に任されたのは、没になっていたプロレスゲームのキャラを使ったアクションゲーム『マスクドファイター』の企画である。「できればファミコンかアーケードの部署に行きたかった。社員研修を終えて帰ってきたら、案の定 MSX の部署で(笑)。驚いたのは『マスクドファイター』の主人公が女の子に替わって、インディ・ジョーンズ風でいくことになっていた」

このプロジェクトを小島が任せられ『Lost World』の開発がスタートする。

Before Kojima officially joined Konami, he was assigned to the MSX department on a part-time basis, back in 1986. He was assigned a supporting role in the planning for the action game »Penguin Adventure / 夢大陸アドベンチャー«. Afterward, he was given the task of planning a canceled action game called »Masked Fighter / マスクドファイター« which featured a pro-wrestling character. »If it was up to me, I would've gone to the NES or Arcade department. But when I finished my employee training, I found myself assigned to the MSX department, as expected (laughs). To my surprise, the main character of »Masked Fighter / マスクドファイター« was replaced by a girl, and it was decided to go with an Indiana Jones style!« Kojima was entrusted with this project, and the development of »Lost World«² began.

デザイン、企画を小島が担当するが、他のスタッフも同様に同期の新人たちである。試行錯誤が繰り返されたが、進展の遅さに企画はお蔵入りになってしまった。これがコナミに入社して小島の味わった最初の挫折だった。「がっかりはしましたが、みんなでひとつの物を作る楽しさは、このときに知

² »World« is, by intend, a combination of »World« and »War«

りました」と振り返る。会社が小島に出した次なるオーダーが「戦争ゲーム」だった。この企画は、各開発チームをたらい回しにされているいわく付きの企画でもあった。

While Kojima was in charge of design and planning, the rest of the staff were also newcomers from the same entrance year. After much trial and error, the project was put on hold due to slow progress. This was the first setback Kojima experienced after joining Konami. He recalls, »I was disappointed, but I learned the joy of creating something together.« The next order the company gave Kojima was for a »war game.« This was a project that already had a history of being passed around between all the development teams.

当時の MSX(2)の性能では、たくさんの兵士を登場させるのは困難だった。そこで小島は発想の逆転をはかる。敵地に潜入して誰かを救出し、脱出する。「敵から逃げる」という発想だった。しかし、何度プレゼンしても企画が通らない。そこに救世主が現れる。『グラディウス 2』を制作した偉大なる先輩だった。1987 年初頭、小島が企画を話すと「僕が話を通すから、1 週間で企画書を上げろ」と後押ししてくれた。MSX2 版『メタルギア』が、命を授かった瞬間だった。1987 年 7 月に発売。4 か月で作り上げた。

The performance of the MSX(2) at the time made it difficult to have a large number of soldiers in the game. Kojima, therefore, reversed the concept. Sneak into enemy territory, rescue someone, and escape. The idea was to »run away from the enemy.« However, no matter how many times he presented his idea, it was not accepted. Then a savior appears. In early 1987, when told about the project, Matsui encouraged Kojima: »I'll take charge of the matter, you have one week to submit a proposal.« This was the moment when the MSX2 version of »Metal Gear« came to life. Released in July 1987, developed over a period of four months.

後輩のひと言で誕生した『メタルギア 2』

»Metal Gear 2« was born from the words of a younger colleague.

1988 年に発売された、コナミ初のアドベンチャーゲームで、東西冷戦をモチーフにした PC 版ソフト『スナッチャー』を担当していた小島は、帰宅途中の電車の中で後輩から話しかけられた。「1 年後輩のプログラマーに、小島さん、僕は『メタルギア』の大ファンなんですけれど、ぜひ続編を作ってもらえませんか、と言われたんですよ。このときは嬉しかった」

当時 MSX2 版『メタルギア』は予想を上回る売り上げを記録し、ファミコン版、海外版『メタルギア』が続々と発売された。海外では『Snake's Revenge』というタイトルも制作されていた。しかし、小島はこれらの作品の制作には携わっていない。

Kojima was working on the PC version of »Snatcher,« which was inspired by the Cold War and Konami's first adventure game, released in 1988. On the train home, a junior colleague spoke to him. »A programmer who was my junior for one year asked me, »Mr. Kojima, I am a big fan of Metal Gear and I was wondering if you would be interested in making a sequel.« I was very happy at the time.« At the time, because sales for the MSX2 version of »Metal Gear« were beyond expectations, the Famicom and overseas versions of the game were

released one after the other. A sequel, »Snake's Revenge,« was even produced for the overseas market. However, Kojima was not involved in the production of these games.

だからこそ小島は後輩のエールに感動し、ひと晩で草案を書き上げ、翌日会社に提出した。そして1990年『メタルギア2』は産声を上げる。この年に小島はPSG(プロデュース&スーパーバイジンググループ)に転属する。この部署はアーケードゲームとコンシューマソフトのすべてをチェックする部署だった。「ここでの僕の仕事は、各部署にお前らちゃんとせよ、とはっぱをかけることだったんですよ。だから、すべての部署でブーイングの嵐が巻き起こっていましたね(笑)」

Being so moved by his junior's encouragement, Kojima wrote up a draft in one night and submitted it to the company the next day. In 1990, »Metal Gear 2« was born. In this year, Kojima was transferred to PSG (Producing & Supervising Group). This department was the one that checked all the arcade games and consumer software. »My job there was to tell each department to get their act together. That's why there was a storm of boos in all of them (laughs)«.

PSGは、わずか一年で解散。以降1991年から3年間、小島は西神という神戸の西にある技術研究所へと移る。「ここには非常に優秀なスタッフが揃っていて、3Dポリゴンなどの最先端の技術研究をするところでした。当時、僕の頭の中には『ポリスノーツ』の企画があつたんです。だからアドベンチャーゲームのツール(システム)を作るという名目で、研究所にいました」小島がツールを作り続けているときに、CD-ROMの話が舞い込んできた。

PSG was dissolved after only one year. For the next three years, starting in 1991, Kojima moved to the technical research institute located in Seishin, the so-called west area of Kobe. »We had a very talented staff here, and it was where we did our research on cutting-edge technologies such as 3D polygons. At the time, I had the idea for »Policenauts« in my mind. So I was in the laboratory under the guise of creating a tool (system) for Adventure games.« As Kojima continued to work on the tool, talks about creating a CD-ROM came to him unexpectedly.

1993年 メタルチームの胎動

1993 The Quickening of the Metal Team

1993年の年末、小島はポートアイランドの神戸本社に呼ばれ、新しく設置される開発5部への転属を命じられた。開発5部は3DOやプレイステーション用ソフトを開発する部署だった。東京でPS用のソフトを、関西では任天堂のソフトを作っていた時代である。「開発5部のドアを開けると、段ボール箱がいっぱい積んであるんですよ。ここは物置じゃないのと思いましたね。そしたら、まず、キレイにせいと言われて(笑)」

At the end of 1993, Kojima was called to the Kobe Head Office on Port Island and ordered to transfer to the newly established Development Department 5. A department that developed software for 3DO and PlayStation. This was a time when software for the PS was being produced in Tokyo, and software for Nintendo was being produced in Kansai. »When I opened the door of the Development Department 5, there was a pile of cardboard boxes. I thought this place was a shed. Then I was told to clean up first (laughs).«

1994 年 4 月、新入社員として新川洋司(作画監督)と植原一充(プログラム監督)が開発 5 部に加わる。この年、技術研究所から松花賢和も呼び寄せた。小島が部長を務める開発 5 部は、10 人程度。小さな城だったが、小さいからこそチームは結束しつつあった。

「僕がアタマなので、メシを食べに行こう、飲みに行こうって、自由にできて楽しかったですよ」と語る小島も、このときのメンバーが後に小島組と言われる"MGS チーム"の母体になるとは、気づくはずもなかった。

In April 1994, Yoji Shinkawa (Art Director) and Kazunobu Uehara (Lead Programmer) joined the Development Department 5 as new employees. That year, he also brought in Yoshikazu Matsuhana from the Technical Research Institute. Development Department 5 consisted of around 10 employees, led by Kojima. It was a small castle, but because of that they were quickly coming together.

»Since I was the head of the group, we could freely go out to eat and drink, which was fun.« Kojima had no idea that the members of this team would serve as the nucleus of the »MGS team« also known as the Kojima-Gumi³.

1995 年 1 月 17 日、午前 5 時 46 分。淡路島を震央としたマグニチュード 7.3 の兵庫県南部地震(阪神淡路大震災)が発生。この地震は人的被害 4 万 3792 人、住家被害 51 万 2882 棟にも及ぶ深い爪あとを残した。そして、この地震により、開発 5 部もゲーム開発の場となるリングを失った。1996 年、東京恵比寿に株式会社コナミコンピュータエンタテインメントジャパンが設立された。戦うリングを失っていた開発 5 部は、神戸から東京恵比寿へと移ることになる。

At 5:46 a.m. on January 17, 1995, the Great Hanshin-Awaji Earthquake struck in southern Hyōgo Prefecture, with a magnitude of 7.3 centered on Awaji Island. The earthquake left deep scars on 43.792 people and 512.882 houses. And because of the earthquake, the Development Department 5 also lost its ring, the place for game development. In 1996, Konami Compilation Entertainment Japan, Inc. was established in Ebisu, Tokyo. Lacking a ring to fight in, the Development Division 5 would move from Kobe to Ebisu, Tokyo.

「『MGS』の準備はできていましたが、作ることができない状態だったんです。こんなんで関西におってもしかたないですから(笑)」

リングを関西から東京に移した『MGS』の制作が、いよいよ始まる。20 世紀最高のストーリーが生まれようとしていた。

»I was ready for »MGS,« but I couldn't make it. I can't do anything in the Kansai region like this (laughs).« The production of »MGS,« which moved the ring from Kansai to Tokyo, began in a hurry. One of the best stories of the 20th century was about to be born.

1996 年『MGS』制作始動!

1996 »MGS« Production starts!

³ »Gumi« can be translated with »Team,« »Crew,« »Class« or »Group.« I went for the japanese expression since this is also the case for the yakuza family Yamaguchi-gumi in english articles.

小島が『MGS』の草案を考えたのは1993年に遡る。驚くことに1994年夏には、新川洋司の手によりメタルギア REX の模型が完成していた。そして、敵に見つからず潜入していくコンセプトを、よりスリリングに進化させるマシンが小島の手元にあった。当時関係者の間ではコードネーム「PSX」と呼ばれ、1994年12月3日にベールを脱ぐことになる「プレイステーション」だ。

Kojima's idea for the draft of »MGS« dates back to 1993. Surprisingly, by the summer of 1994, a model of Metal Gear REX had been completed by Yoji Shinkawa. And Kojima had a machine at hand that could evolve the concept of infiltration without being detected by the enemy into something even more thrilling. At the time, it was code-named »PSX« by those involved, and it was the »PlayStation« that would take off its veil on December 3, 1994.

恵比寿に移った1996年から、小島は本格的に『MGS』に着手する。しかし、当初は企画から台本、ポリゴンデモまで小島ひとりの手に委ねられていた。あまりに膨大な仕事量に、押しつぶされそうだった。この年、水谷崇(ポリゴンデモ監督)と福島智和(脚本、設定協力)、新川洋司の親友である豊田聡(モーション監督)がチームに加わった。MGS チームの骨格が、ほぼできあがった。

After being transferred to Ebisu in 1996, Kojima began work on »MGS« full-time. However, in the beginning, everything from the planning to the script and the polygon demo was left in the hands of Kojima alone. He felt like he was being overwhelmed by the sheer volume of work. In that year, Takashi Mizutani (Polygon Demo Director), Tomokazu Fukushima (Scriptwriter and Setting Collaborator), and Yoji Shinkawa's close friend So Toyota (Motion Director) joined the team. The backbone of the MGS team was almost completed.

職人の心を持ったプロデューサー A Producer with a Craftsman's Heart

コナミに入社して10年。現場の最前線を歩き続けていた小島は、組織の中で自分の作りたいゲームを作るためにはどうすればいいかを考えていた。ディレクターは制作現場を指揮する。しかし、制作費やプロモーション展開に関する権限はない。それはプロデューサーの仕事だ。そのプロデューサーの立場を確保するには、経営者的立場になる必要があった。コナミ JPN 設立時に、小島は取締役就任した。

He has been with Konami for 10 years. Kojima, who had been at the forefront of the field, was thinking about how to make the games he wanted to make within the organization. The director directs the production team. However, they have no authority over production costs or promotional development. That's the producer's job. In order to secure the position of the producer, it was necessary to be in the position of management. When Konami JPN was established, Kojima was appointed as a director.

「プロデューサーとなって、『MGS』を制作するために人を採用しました。神戸の開発5部のスタッフでは、到底まかなえきれないことは、わかっていたから。だから『MGS』のチームは、当初まっさらな状態でした。今は小島組と言われていますが、ほとんどが新人で、プロデューサーの僕さえも新人だった」小島は自分の立場が上がりうとも、職人としての気持ちを失うことはなかった。失うことは、ありえなかった。現場に立ちたいという思いこそがすべてだったからだ。「プロデューサーになっ

たら、プロデューサー業に専念する人はいます。それはそれでいいんです。ただ、現場と密接に仕事をするプロデューサーがいてもいいと思う。僕は、そんなプロデューサーになりたかった」

»I became a producer and hired people to develop ›MGS‹. We knew that the staff of the Development Department 5 in Kobe would never be able to handle it. That's why the team for ›MGS‹ was in a very raw state at the beginning. We are called the Kojima-Gumi at this time, but most of us were newcomers, and even I, the producer, was a newcomer.« Kojima never lost his craftsman's spirit, no matter how much his position improved. There was no way he was going to lose it. The desire to be in the trenches was all that mattered. »Once you become a producer, there are people who concentrate on being a producer. That's fine. However, I think it would be good to have a producer who works closely with the staff. I wanted to be a producer like that«.

父から引き継いだもの (3) 反戦という思想

What I inherited from my father (3) The Idea of Anti-War

『MGS』には2つのテーマが織り込まれている。それは、反戦・反核と遺伝子である。反戦・反核に関しては、父から受け継いだものだとし小島は語る。

「親父が亡くなって、遺品の写真を整理していたら、出張先の写真館かなんかで撮った海軍の軍服を着てる写真が出てきたんですよ。本当に海軍に入りたいかったんだなあって思いました。子供のころは、風呂場で

軍歌を歌わされました。歌えなかったら、殴られましたからね(笑)。

軍歌集があって、片っ端から歌わされました(笑)」

Two themes are woven into the structure of ›MGS‹. It is anti-war, anti-nuclear, and genetics. Kojima said that his anti-war and anti-nuclear views were inherited from his father. »When my father passed away, I was sorting through his mementos and found a photo of him wearing a navy uniform that he had taken at a photo studio on a business trip or something. I thought that he really wanted to join the Navy. When I was a child, I was made to sing military songs in the bathroom. If I wouldn't sing, I was beaten up (laughs). We had a book of military songs, and he made us sing them one by one (laughs).«

その反面、父親は反戦思想の持ち主でもあった。小島は少年時代、そうした反戦映画を父親に見せられ、子供なりに戦争への疑問を感じたこともあったという。

「『夜と霧』(55)という映画を小学生の僕に見せるんです。子供が見ても理解できませんよ(笑)。題名は忘れちゃったけど、アメリカとドイツが戦って、物資もなくなり負傷者も多数出て、戦争ができないくらいになるという映画があったんです。それで休戦協定を結んで1日休む、なんてストーリーだったんですよ。これが子供の僕には理解できない。話し合いが通じるんやったら、戦争なんて起こさなくてええやないか、と(笑)」戦争に対する不条理を子供時代に感じていた小島は、MSX2の『メタルギア』を任せられたとき、内心嫌だったと語る。

On the other hand, his father was also an anti-war advocate. When Kojima was a boy, his father showed him anti-war movies, and in his own childlike way, Kojima sometimes felt doubts about the war. »He showed me a movie called ›Night and Fog‹ (1955). A child

wouldn't be able to understand it (laughs). I don't remember the title, but there was a movie about a war between the U.S. and the Germans, where supplies were running out and many people were injured, making it impossible to fight the war. So they signed an armistice and took a day off, and that was the story. This is what I, as a child, didn't understand. If we could talk to each other, we wouldn't have to start a war. (laughs)« Having felt the absurdity of war as a child, Kojima says that when he was entrusted with »Metal Gear« for the MSX2, he hated it from the inside.

ただ、戦争というキーワードで、唯一許せたのは、映画『大脱走』だった。戦闘側ではなく、逃げる捕虜の側からの物語は、「メタルギア」シリーズのゲームシステムの原点といえる。しかし、いくら既成の戦争ゲームが持つイメージから脱却しようとしても、『メタルギア』自体のテーマは戦争だ。反戦主義なら、最初から戦争ゲームなど作るな、と言われれば反論の余地はない。小島の父親は海軍に憧れていた。だが同時に、空襲の際に爆弾が落ちてくる様子を屋根に上がって見ていた。戦争の悲惨さを目の当たりにした体験者でもあった。

However, with the keyword »war,« the only story he could tolerate was that of the movie »The Great Escape.« The story from the side of the escaping prisoners of war, rather than that of the combatants, is the origin of the »Metal Gear« gameplay. But no matter how much he tries to break away from the image of established war games, the theme of »Metal Gear« itself is war. If you are anti-war, don't make war games from the beginning, you can't argue with that. Kojima's father had a passion for the Navy. But at the same time, he was up on the roof watching the bombs fall during air raids. He was a survivor who witnessed the horrors of war.

戦争に対する嫌悪感と、戦地を舞台に活躍するヒーローへの憧れ。この二律背反の思いは、小島だけではなく、その父親も苛まれたのではなかったのだろうか。「親父は、僕が中学2年生のときに亡くなったので、親父コンプレックスみたいなものから抜けられてないんです。ですから今までのゲームは、父性の話。親父を殺すゲームばかり」そう吐露する小島は、『MGS』を明確な反戦・反核というテーマで新たに作ることで、父親から受け継いだ思想を再確認し、また同じく継いだ戦争への矛盾した思いに決着をつけようとしていたのかもしれない。

The disgust for war and the longing for a hero who plays an active role in a war zone. This dichotomy must have tormented not only Kojima but also his father. »My father died when I was in the eighth grade, so I haven't gotten over my father complex. So all the games I've finished so far have been about paternity. They're simply games about killing one's father.« By creating a new »MGS« with a clear anti-war and anti-nuclear theme, Kojima may have been trying to live up to the ideas he inherited from his father, and to settle his contradictory feelings about war that he also inherited.

縮まる現実とフィクションの距離

The shrinking distance between reality and fiction

『MGS』のもうひとつのテーマである遺伝子に関してはどうか。核兵器というマクロな危機感と、核移植というミクロな危機感。言い換えれば、後世にまで悪影響を及ぼす20世紀の恐怖である核と21世紀の恐怖である遺伝子のテーマを対として描くことは、小島の当初からの狙いであった。遺伝

子においては、各国でヒトゲノム解析が開始され、話題の最新科学ネタでもあった。「クローン人間ネタは、SFの世界では40年程前に終わっているんです。マニアに向けたSF小説のネタにするのであれば、あまりにも古いですが、ゲームで扱うのであれば、タイミング的にもちょうどいいかと。ただ、思惑どおりにいかなかった点もありました」ゲームユーザーから「優性・劣性遺伝子とは、性質的な優劣という意味の用語ではない」という指摘があった。

What about genes, another theme of »MGS«? The macro crisis of nuclear weapons and the micro crisis of nuclear plants. In other words, it was Kojima's aim from the outset to draw a pairing between the 20th century fear of nuclear weapons, which would have a negative impact on future generations, and the 21st century fear of genes. In the case of genes, the human genome has been analysed in many countries, and it was the latest scientific topic. »In the science fiction world, the human cloning story ended about 40 years ago. If it was to be used as a story for a science fiction novel aimed at enthusiasts, it would be too old, but if it was to be used in a game, I thought it would be good timing. However, there were some things that didn't work out as we had hoped.« Players pointed out that »dominant and recessive genes are not terms that mean superiority or inferiority in terms of characteristics.«

シナリオを検証すれば小島の意図が浮き上がる。クローン技術によって生まれた、ソリッド・スネークとリキッド・スネークがメタルギア・レックス上で戦うシーンで交わされる会話だ。

リキッド「貴様に効果がない以上、俺も安全だ。俺と貴様の遺伝コードは同じなのだから」

スネーク「やはり俺とお前は……」

リキッド「そうとも。だがただの双子ではない。遺伝子に呪いを込められた双子。アンファンテリブル。貴様はいい。オヤジの優性遺伝子を全てもらった。俺は劣性遺伝子ばかりを受け継いだ。全ては貴様という優性種を作り出す為の仕掛けだ。俺という存在はお前の創造の為だけにあった」

スネーク「俺が優性だと？」

リキッド「そうだ。俺はその絞りカスだ。貴様に分かるか!? 生まれ落ちた時からクズと見なされ続けた惨めさが！」

If you examine the script, Kojima's intentions come to light. As they are about to fight on Metal Gear REX, Solid Snake and Liquid Snake have a conversation - both are created by cloning technology.

Liquid: »In any case, if it doesn't kill you then I'm not worried either. After all, our genetic code is identical.«

Snake: »So it's true... you and I are...«

Liquid: »Yes, twins, but we're not ordinary twins... we're twins linked by cursed genes. *Les enfants terribles*. You're fine. You got all the old man's dominant genes. I got all the flawed, recessive genes. Everything was done so that you would be the greatest of his children. The only reason I exist is so they could create you.«

Snake: »So I'm the favorite?«

Liquid: »That's right! I'm just the leftovers of what they used to make you. Can you understand what it's like to know that you're garbage since the day you were born!?«⁴

小島は、学術用語の劣性遺伝子という意味で使ったのではなかった。「クローン技術によって生まれた双子の遺伝子に、優性も劣性もないんです。まったく同じものなんです。リキッドが勝手にそう思い込んでいるだけなんです。遺伝子は未来の予測ではなく、人間は自分の意思や行動で、未来を変えることができるんだ」と。その言葉をエンディングでナオミに託している。

ナオミ「運命に縛られてはいけない。遺伝子に支配されてはいけない。生き方を選ぶのは私たちなのよ。重要なのは、あなたが選ぶ事。遺伝子の存在意義は子孫を通じて、願いを未来に託す事……。生きる事は未来へ繋がる。あらゆる生命はそうやって未来へ繋がっていくの」

ファンが実感できるテーマは日々変化していく。その選び方は、いたって難しい。小島が、時代に即したリアルタイムの危機をモチーフにすると、現実とフィクションとの距離が不思議と近くなっていた。

Kojima did not mean recessive genes in an academic sense. »There is nothing dominant or recessive about the genes of twins born through cloning technology. They are exactly the same. Liquid just believes that out of his own conviction. Genes are not predictors of the future, people can change the future by their own will and choices.« He leaves those words to Naomi in the last scene.

Naomi: »You mustn't allow yourself to be chained to fate... to be ruled by our genes. Humans can choose the type of life they want to live. The important thing is that you choose life... And then... live!«

The themes that fans can identify with are continuously changing. The choice of such a theme is very difficult. When Kojima used real-time crises in line with the historical periods as a motif, the distance between reality and fiction was strangely close.

1998 年 9 月 3 日『MGS』生誕

Birth of »MGS« on September 3, 1998

『メタルギアソリッド』は、1998 年 9 月 3 日に日本で発売された。この日は後に名付けられる小島組のスタートでもあった。また、ゲーム職人である小島の、小島たる作り方を世に問う日でもあった。『MGS』は、全世界で 600 万本以上のセールスを記録した。"20 世紀最高のストーリー"として、世界的に認められたのである。1 か月後の 10 月 6 日、小島は『MGS2』に着手する。ゼロからスタートした小島組の真価が問われる旅立ちだった。しかし、2 年 11 か月後、完成直前の出来事は、誰も予想だにしなかった。

⁴ By Arc_Hounds suggestion, I used the english script from the MGS1 Remake »Twin Snakes«

»Metal Gear Solid« was released in Japan on September 3, 1998. This day was also the start of what would later be known as the Kojima-Gumi. It was also a day for Kojima to show the world what makes him Kojima. »MGS« has sold over 6 million copies worldwide. It was recognized worldwide as »the greatest story in the 20th century.« A month later, on October 6, Kojima began his work on »MGS2.« It was a departure that tested the true value of the Kojima-Gumi, which had to start from scratch. But no one could have predicted what happened two years and eleven months later, just before the completion of the project.

2001 年 9 月 11 日 もうひとつの衝撃
September 11, 2001: Another Shock.

『MGS2』はアメリカ版先行で開発が進められていた。作業は大詰めで、すでに最終調整やデバッグの段階。翌週にはマスターもアップしなければならない。その晩、小島は疲れていたが、ひと山越えたこともあり、気分的に楽にはなっていた。営業部門へのプレゼンテーションも終わり、アメリカでの受注も好調だという。内容的にも手ごたえを実感していた。この先、やらなければならないこともわかっている。ひとときの安堵感に浸っていた。

The U.S. version of »MGS2« was being developed in advance. The work is in full swing and they are already in the final adjustment and debugging stages. The master should be up the following week. That night, Kojima was tired, but he felt much better now that he was over the mountain. The presentation to the sales department has been completed and the orders in the US are going well. He felt that the response he got was also pretty good in terms of quality. He knows what he has to do in the future. He felt a moment of relief.

米国東部時間 8 時 50 分 日本時間 21 時 50 分
8:50 a.m. Eastern Time, 9:50 p.m. Japan Time

ハイジャックされたボストン発ロサンゼルス行きアメリカン航空 11 便が、ニューヨークの世界貿易センタービル北棟に激突。小島のブースへ、スタッフが息せき切って駆け込んできて叫んだ。世界貿易センタービルに何かが突っ込んだ、と。小島は、背筋に冷たいものが走るのを感じた。瞬間的に映像編集室へ向かった。あの部屋には大型テレビがある。スイッチを入れた。そこにはゲームの舞台として選んだ、ニューヨークの街並みが映し出されていた。ただ一か所だけ、不自然だった。アメリカ経済の中核、110 階建ての世界貿易センタービルから黒煙が上がっている。

Hijacked American Airlines Flight 11 from Boston to Los Angeles crashed into the north wing of the World Trade Center building in New York. A staff member came running breathlessly into Kojima's booth and shouted. »Something crashed into the World Trade Center«. Kojima felt a chill run down his spine. Instantly, he headed for the video editing room. There's a big TV in that room. He clicked on the switch. It showed the streets of New York, the city he had chosen as the setting for the game. But there was only one part that was disconcerting. Black smoke is rising from the 110-storied World Trade Center building, the nerve center of the american economy.

「愕然としました。テレビには何かが突き刺さったツインタワー北棟が映し出されている。僕らは、ゲームで、まさにそれを作っていたんですよ。飛行機ではありませんでしたけど。ただ、目にしている映像が強烈じゃないですか。現実ですから。最初は事故だと思いました。ところがテロかもしれないという情報もあり、会社の上層部に連絡を入れたんです」

»I was astonished. The TV showed the north wing of the Twin Towers with something sticking out of it. That's exactly what we were doing in the game. It wasn't an airplane, though. But the images I was seeing were intense. At first, I thought it might have been an accident. However, there was information that it might be a terrorist attack, and I was contacted by the company's upper management.«

米国東部時間 9 時 05 分 日本時間 22 時 05 分
9:05 a.m. Eastern Time, 10:05 p.m. Japan Time

ハイジャックされたボストン発ロサンゼルス行きユナイテッド航空 175 便が、世界貿易センタービル南棟に激突。小島が電話を掛けるのを待っていたかのように、2 機目が南棟に激突する映像が映し出された。小島は意識が朦朧とした。疲労とショックが重なり、その後の記憶は定かではない。そして、世界貿易センタービルは崩壊した。小島の心のどこかが、崩れかけていた。

Hijacked United Airlines Flight 175 from Boston to Los Angeles crashes into the south wing of the World Trade Center. As if waiting for Kojima to make a phone call, the image of the second plane crashing into the South Tower appeared on the screen. Kojima felt dazed. The combination of exhaustion and shock made it hard to remember what happened next. And the World Trade Center collapsed. A part of his mind was on the verge of collapse.

米国東部時間 9 時 39 分 日本時間 22 時 39 分
9:39 a.m. Eastern Time, 10:39 p.m. Japan Time

ハイジャックされたワシントン・ダレス空港発ロサンゼルス行きアメリカン航空 77 便が、バージニア州アーリントンの米国国防総省ペンタゴンに突入。ペンタゴンの五角形の建物の一角が崩れ落ちた。アメリカは、建国以来初めて、心臓部が攻撃に晒され大混乱に陥った。小島の気持ちも、この瞬間崩壊した。「感覚的には、もう、このゲームは発売することはできないと思いました。ツインタワーはゲーム中のいたるところに、ポリゴンデモシーンでもくっきりと 2 本、建っています。象徴的な建物として扱っていましたから。これはもう、だめだと……」簡単にカットすればいいという問題をすでに超えている。小島は、朦朧とする頭で、さまざまな考えを巡らせようとした。しかし、それは無理だった。諦めて帰途に着いたが、電車の中でもずっと吐き気に悩まされた。全米を震撼させた同時多発テロは、ニューヨークから約 1 万 855km 離れた東京にいる小島の心に、漆黒の闇を落とした。この闇を照らす光さえも、見出せないほどに。

Hijacked American Airlines Flight 77 from Washington Dulles Airport to Los Angeles rams into the U.S. Pentagon in Arlington, Virginia. One corner of the building collapsed. For the first time since the nation's founding, the heart of the United States was exposed to an attack and chaos ensued. Kojima's feelings also collapsed at this moment. »I felt that I could no

longer release this game. The Twin Towers are clearly visible throughout the game, even in the polygon demo scene. We treated it as an iconic building. This is no longer a good idea...« It's not just a matter of doing a few adjustments. Kojima's fuzzy mind tried to process the various thoughts. But it was impossible. He was very hesitant and headed home, but the sickness in his stomach continued plaguing him all the way on the train. The terrorist attacks that shook the entire United States dropped a jet-black veil on the heart of Kojima, who is located in Tokyo, about 10.855 kilometers away from New York. No light could be found that could illuminate this darkness.

アメリカ版発売までの遠い道のり

A long way to go before the US version is released

翌日から、『MGS2』の発売を検討する緊急委員会が開かれた。顧問のアメリカの弁護士からは、内容に関して「再考に値する」項目がズラリと並んだリストが送られてきた。恐れていたのは、内容がテロリスト側、アメリカ側の双方を刺激することであった。小島はそのリストを見て、頭を抱えた。矢面に立たされるのは会社だけではない。名前を出している小島、そしてスタッフたちもそうだ。海の向こうでは、アメリカの世論が次第に右傾化していくのが手に取るようにわかった。

The next day, an emergency committee meeting was held to discuss the release of »MGS2.« The advisory US lawyer sent a list of items »worthy of reconsideration« regarding the content. The fear was that the content would provoke both the terrorists and the US side. Kojima looked at the list and got a headache. It was not just the company that was in the firing sight. Kojima, whose name is mentioned, and his staff are no exception. Across the ocean, it was easy to see that American public opinion was gradually drifting to the right.

新聞などのジャーナリズムは統制され、ブッシュ大統領を批判するメディアの人間が会社を解雇されたり、襲われたという話も報道されていた。小島はそうしたニュースを見るたびに、暗鬱とした気分になっていった。命が危険に晒されている点では、日本にいるからと言っても、他人事ではない。『MGS2』は、「愛国者達」という組織がアメリカを操り、かつ黒幕は元大統領という話だ。ゲームではテロリストがなぜ攻撃するかにまで踏み込んでいる。もちろんテロの容認では決していない。

Newspapers and other forms of journalism were regulated, and there were reports that media people who criticized President Bush were fired from their companies or even attacked. Every time Kojima saw such news, he felt gloomy. Even though he was in Japan, he was not a stranger to the fact that his life could be jeopardized. »MGS2« is about an organization called »The Patriots« that controls the United States, and on top of that the mastermind is a former president. The game even explores why terrorists attack. Of course, this is by no means an endorsement of terrorism.

だが、むしろ共感できるのは反アメリカ側キャラクターが吐露している言葉だ。記憶に新しいところでは、政府の陰謀を描いた『X ファイル』が大ヒットしたように、アメリカではこのような陰謀論が好まれていた。いや、そのはずだった。しかし、風向きは 2001 年 9 月 11 日の同時多発テロ以降、確実に変わりつつあった。

The words that rather sympathize, however, are those spewed by the Anti-American characters. It wasn't that long ago when »*The X-Files*«, a show which depicted government conspiracies, was a big hit and such conspiracy theories were appreciated in the United States. At least that was supposed to be the case. However, the wind was definitely changing direction after the terrorist attacks of September 11, 2001.

「今だから話せますけれど、『MGS2』は個人的には出すべきじゃないと思った。会社も辞めるつもりでした。それで責任をとることにはなりません。発売本数は500万本ぐらい見込めますから、当然、株価に影響する超弩級の数量です。でも僕には、妻も子もいます。スタッフだって家族がいるわけですから。そのことも考えなくてははいけない」

小島は自分自身の気持ちを固め、スタッフを前に心中を打ち明けた。

»I can talk about it now, but I personally thought ›MGS2‹ should not have been released. I even intended to quit the company. But that doesn't make me any less responsible, though. The number of units to be released is expected to be around 5 million, which is naturally a huge volume that will affect the stock price. But I have a wife and child. The staff also has families. I'll have to think about them too.« Kojima made up his mind and shared his feelings in front of the staff.

「『MGS2』は出すべきじゃないと思っている。あんなもの、たいしたことない。たかが2、3年辛かっただけじゃないか。これを逃しても、もっといいものが作れる」しかし、スタッフの気持ちは逆だった。あれだけ苦労したのだから、絶対に出してほしいと言う。小島は、宙を見つめた。一方、アメリカからは、ユーザーアンケートや応援の手紙も届いていた。「私の家族は消防士で、今回のテロで亡くなりました。『MGS2』の発売を楽しみにしていたので、テロに屈せず、ぜひ出してほしい」という声もあった。だが、小島の気持ちは複雑だった。それらの手紙はゲームの内容を知らずに書かれたものだからだ。

»I don't think ›MGS2‹ should be released. It was only two or three years of hard work. If we miss this one, we can make a better one.« However, the staff felt the opposite. They said that since they had gone through so much trouble, they definitely wanted it to be released. Kojima stared into the air. Meanwhile, user surveys and letters of support were received from the United States. One person said, »I have firefighters in my family and they died in this attack. I was looking forward to the release of ›MGS2,‹ so please don't give in to terrorism and release it.« However, Kojima's feelings were complicated. This is because those letters were written without knowing what the game was about.

「SCE社長の久多良木さんには、勇気づけられました。完成している映像をノーカット版で見ただいたら、何点か要注意部分は指摘されましたが、何も恥じることはないと言ってくれました」そして、もちろん、小島はコナミのトップの意向を聞いた。「すでに、決意を固められていましたので。それなら、こちら逃げる必要も隠れもしないで、腹をくくる。そんな気持ちになりました。まず修正部分の洗い出しをしました。当然、世界貿易センタービルはすべてカット。会話の中のNG部分もカットしました」

»I was encouraged by Mr. Kutaragi, the president of Sony Computer Entertainment. When he saw the uncut version of the finished video, he pointed out some important elements, but

said there was nothing to be ashamed of.« And, of course, Kojima listened to the wishes of Konami's top management. »They had come to a decision already. Given that, we too would not run and hide, but would be determined. That's how we felt. The first thing we did was to identify the areas that needed to be corrected. Naturally, the World Trade Center scenes were all cut. We also edited out parts of the dialogue that were not acceptable.«

修正には神経質なほどに気を使った。たとえば明らかに大統領を指して交わされる「あいつはテロリストか否か」というセリフは、当然、削られた。細かい変更点は決して少なくなかった。果たしてアメリカのファンは、どのような反応を示すのか。小島の最大の気掛かりは、この一点だった。テロの影響で止まっていた税関も動き出した約一週間後、修正を済ませ完成した最初のマスターが、アメリカに送られた。『MGS2』のアメリカ版に関して、判断はすべて小島の手を離れることになる。腹はくくったが、小島の心は晴れることはなかった。

He was nervous about the revisions. For example, the line, »Is he a terrorist or not?« which is clearly referring to the president, was of course deleted. Such small changes were by no means few. How will American fans react? That was Kojima's biggest concern. About a week later, after the customs office had been shut down due to the terrorist attack, the first master was sent to the United States after the adjustments were made. All decisions regarding the American version of »MGS2« were taken out of Kojima's hands. Although they had made up their mind, Kojima's mind was not cleared.

アメリカでの意外な反応

Surprising reaction in the U.S.

「実を言えば、最初に僕が考えていたプロットは、イラク査察の話だったんです。『MGS1』でメタルギア REX のデータを盗んだオセロットが、世界中にデータを売って、各国が核搭載二足歩行戦車の技術を持った。もちろんイラクでも完成していて、国連が査察団を送り込む。ところがその査察を受け入れないので艦隊が動き出すんですが、対メタルギア、あのメタルギア RAY を載せた空母が乗っ取られるという話だったんです。タンカー編はその名残りです」プロットは 1999 年の英米軍によるイラク空爆の影響でお蔵入りした。

»To tell the truth, the first plot I had in mind involved an inspection in Iraq. After Ocelot stole Metal Gear REX's data in MGS1, he sold the data to the rest of the world, and each country had the technology for a nuclear-powered bipedal tank. Of course, Iraq completed theirs, causing the UN to send in inspection teams. But they don't accept those inspections, so the fleet moves in, and the aircraft carrier carrying the Anti-Metal Gear Metal Gear RAY was hijacked. The tanker chapter is a remainder of that.« The plot was shelved due to the bombing of Iraq by British and U.S. forces in 1999.

これは表面的な類似に過ぎないかもしれないが、『MGS2』の本質は現実と密接にリンクしている。リアリティを増す設定は両刃の剣でもあった。アメリカ版発売は 11 月 13 日に決定した。決定は予測のつかない事態に後押しされた形だった。海外の通信社が『MGS2』発売の報をスクープとして世界に配信してしまったからだ。発売の中止や延期を検討する余地は、完全になくなった。小島には前に進む道しか残されていなかったのだ。発売日が近づくにつれ、受注は予想を上回り 200 万

本を越えた。同じころ、エンターテインメント業界では、2002 年に予定されていた新作映画ラインナップの変更が次々に発表になった。

It may be only a superficial analogy, but the essence of »MGS2« is closely linked to reality. A setting with increasing realism was also a double-edged sword. The US version was planned to be released on November 13. The decision was driven by unforeseen circumstances because a foreign news agency had distributed the news of the »MGS2« release to the world as a scoop. There was no longer any room to consider canceling or postponing the launch altogether. Kojima was left with no choice but to move forward. As the release date approached, pre-orders went beyond expectations, exceeding 2 million units. At the same time, the entertainment industry announced a series of changes in the new movie lineup planned for 2002.

危険なリスクを避けるように、戦争映画やテロを扱ったアクション映画の中止が次々にアナウンスされた。『MGS2』はその渦中の時期に発売を迎える。「ところが発売になったら、政治的、思想的な問題どころじゃなかったんですよ。ソリッド・スネークの扱いが怒い！って、猛烈な雷電叩きがほとんどでしたから(笑)。そんなところに反応するのかと。思想的な意見は、たった 1 件だけでした。しかも、2001～2002 年に全米でいちばん売れたゲームは『グランド・セフト・オート III』ですからね。正直言って、僕は相当に落ち込みました。同時に、気づいたんですよ。日本では、アメリカ世論は右化傾向にあると伝えられていたけれど、そうじゃない。ゲームファンに情報統制は利かないんだと(笑)。海外の知人や関係者からも、たくさんの温かいメールをいただきました。絶対、大丈夫だからって。よくパニック映画に、みんなで動かし合っているシーンがありますが、あれは本当ですね。あの国の人たちは強いですよ」

As if to avoid dangerous risks, a series of announcements were made to cancel war movies and action films dealing with terrorism. »MGS2« would be released in the midst of this period. »But when it came to the launch, it was more than a political and ideological issue. The way Solid Snake was treated was outrageous! Most of them were furious in their criticism of Raiden (laughs). I was surprised that they would respond so strongly to him. There was only one ideological comment. And the best-selling game in the U.S. from 2001 to 2002 was »Grand Theft Auto III«. To be honest, I was quite depressed. At the same time, I realized something. In Japan, it was reported that public opinion in the U.S. was trending to the right, but that was not true. Game fans are not controlled by information (laughs). I received many warm E-Mails from overseas acquaintances and people involved in the project. They assured me that everything would be fine. There is often a scene in panic movies in which everyone is trying to help each other, and it is true. People in that country are strong.«

日本版発売 2001 年 11 月 29 日

Japanese version released November 29, 2001

アメリカ版発売を前に、日本版制作も最終段階に入ろうとしていた。当初 12 月中旬に予定されていた発売日は、早められて 11 月 29 日になった。世の中の動き次第では、発売が中止や延期になるかもしれないが、マスターやパッケージ、関連イベントは進行させておかなければならない。GO サインが出直してからでは出こ合わなくなる。発売を尚前に控え、突発的な大事件を乗り越えながら

制作が進められた日本版『MGS2』のヒットは、周知のとおりだ。「喜んでもらうために考えたストーリーなんですよ。同時に、情報統制とはどういうものかを考えてもらうシミュレーションでもありましたから」2001年11月29日、日本版が発売された。ファンの評価に委ねられた『MGS2』は、大方の危惧をよそに高い評価で迎えられた。

Before the release of the U.S. version, the production of the Japanese version was about to enter the final stage. The release date, originally scheduled for mid-December, has been moved up to November 29. Depending on the world's situation, the release may be canceled or postponed, but the master, packaging, and related events must go ahead. If the GO signal would be withdrawn, the product would not be available. It is no secret that the Japanese version of »MGS2« was a hit, having been produced while overcoming a sudden major incident just prior to the sale of the game. The story was designed to make people happy. At the same time, it was a simulation to make people think about what information control means. The Japanese version of »MGS2« was released on November 29, 2001, and despite the fears of many, it was greeted with high praise.

小島がメッセージとして伝えたかったこと。遺伝子だけでは伝えきれないことがある。だからこそ人は、それを子孫に"語って"いかなければならない。それは人間だけが唯一許された、特権である。これは、父親から受け継いだ反戦・反核というテーマは残しながら、雷電を通してプレイヤーに送ったメッセージだったのだ。『MGS2』が、米国を襲った同時多発テロの1か月後にアメリカで、1か月半後に日本で発売となったことは、ある意味で運命だったのかもしれない。テロをきっかけにアメリカで現実起こった情報統制のなかで発売され、そのような状況下で小島のメッセージは、世界中に発信されたのである。

Kojima wanted to convey a message. There are things that cannot be passed on by genes alone. That is why we must »tell« our descendants about them. It is a privilege that only humans are allowed to have. This was the message he sent to the players through Raiden while retaining the anti-war and anti-nuclear themes he had inherited from his father. In a sense, it may have been fate that »MGS2« was released in the U.S. a month after the terrorist attacks, and in Japan a month and a half later. The game was released in the midst of the information control that actually took place in the U.S. in the wake of the terrorist attacks, and it was under these circumstances that Kojima's message was sent out to the world.

熱期

Maturity Season

時代は遡る。

We go back in time.

1986年、MSX2版『メタルギア』の制作中から、小島の頭の中に「ジャングルを舞台としたゲーム」のイメージがあった。しかし、当時のハードの性能では、実現不可能であった。そして、15年が経過する。

In 1986, while working on the MSX2 version of »Metal Gear,« Kojima had an image in his mind of »a game set in the jungle.«

2001 年 9 月の段階で、小島は『MGS3』の舞台をジャングルと決めていた。ジャングルのような自然環境の中で、サバイバルをしながら敵とかくれんぼをする。昔日の想いが、実現へと向けて頭の中を駆け巡っていた。しかし、その構想は、9 月 11 日全世界を震撼させた米国同時多発テロによって、光の当たらない密林の中に成長もしないまま横たわることになる。「3 か月間、頭が停止状態でしたよ(笑)」と、今だから笑顔で語る。『MGS2』は、2001 年 11 月 13 日米国で、11 月 29 日日本で発売された。ゲームに対する評価も高く、心配していたバッシングもなかった。下草の上で眠っていた構想は、次第に光合成を始めた。

As early as September 2001, Kojima had decided on the jungle as the setting for »MGS3.« You play hide-and-seek with enemies while playing survival within a jungle-like natural environment. The thoughts of bygone days were running through his mind, ready to be realized. However, after the terrorist attacks on the U.S. that shook the entire world on September 11, the idea was left to linger in a dense jungle where no light would shine. »My mind was in shutdown mode for three months (laughs),« he says with a smile now. »MGS2« was released in the US on November 13, 2001 and in Japan on November 29, 2001. The game was well-received, and there was no bashing as he had feared. The concept, which had been sleeping in the grass roots, gradually began to photosynthesize.

『MGS3』の舞台はジャングルへ
»MGS3« takes place in the jungle.

年が開けた。
A new year has begun.

小島の構想は、密林を重く覆っていた霧が晴れるように、広がっていく。それ以上に、心に期することがあった。今作は、監督を降りる。企画草案はやるが、現場には携わらない。2002 年 6 月 6 日、小島は大草案書を書きあげた。『MGS3』の骨子がすべて書かれたものだ。そこには 3 つのテーマが打ち出されていた。「新ゲーム性(生存)」「舞台となる新環境(密林)」「新時代背景(冷戦)」。小島組の王要メンバーによるブリーフィングが開かれた。「デザイナーは喜んでくれましたね。『MGS』『MGS2』と作ってきて、同じことをしたくないという気持ちがあったのだと思います。

Kojima's vision spread like a fog lifting from a dense rainforest. But more than that, he had something else in mind. He would not be directing this project. On June 6, 2002, Kojima wrote the grand game plan, in which he outlined all elements of »MGS3.« Three themes were laid out in it: »New Gameplay (survival),« »New Environment (jungle),« and »New Historical Background (Cold War).« A briefing was held by a senior member of the Kojima Group. »The developers were pleased,« he said. »I think they didn't want to do the same thing after making »MGS« and »MGS2«.

同じPS2で作るわけですから、ハードの性能があがるわけではない。同じ画材で同じような背景を描いても楽しくないわけです。その反面、プログラマーたちは嫌な顔をしていました(笑)。平面で囲まれた建物の中ではなく、複雑な面で構成された自然の中がメインの舞台になりますから」ブリーフィングは何度となく行われた。できることとできないこと、あるいはできそうなこと、それをするためには、何をしなければならないかが詰められていった。しかし、プログラムスタッフの顔から不安の翳りを拭い去ることはできなかった。

Since we are developing the game on the same PS2, the hardware performance is not going to increase. So drawing the same backgrounds with the same tools is no fun. Programmers, on the other hand, were not happy about it (laughs). This is because the main setting is not a building surrounded by flat surfaces, but in nature, which is made up of complex surfaces.« The briefings were held many times to determine what could and could not be done, or what might be done, and what had to be done in order to do it. However, the programmer staff could not shake off the frown of anxiety from their faces.

ジャングルと野外訓練

Jungle and field training

今でこそゲーム制作にあたって取材をかけることは珍しくなくなったが、シリーズ第一作が作られた1996年当時は皆無だった。小島はゲーム中にリアル感を出すために、主要メンバーと必ず取材に出かけている。『MGS』では、砂漠の中の基地やSWATを取材した。『MGS2』では、本シリーズの軍事アドバイザーである毛利元貞氏からクリアリングの指導を受けた。当然のこのように『MGS3』でも考えていた。それは、プレイヤーが長時間過ごすことになるジャングルのイメージをつかむことと、CQCの実体験だ。

Nowadays, it is not unusual to conduct interviews when creating a game, but in 1996, when the first game in the series was made, there were none. Kojima always went out with the main members of the team to conduct interviews in order to create a sense of realism in the games. In »MGS,« they covered bases and SWAT in the sandy desert. In »MGS2,« they received clearing instruction from Motosada Mori, the military advisor for the series. Naturally, he also was on Kojima's mind for »MGS3.« Two things were important: getting an idea of the jungle where players would be spending a lot of time and getting a real-life experience of CQC.

2002年秋、ジャングル取材とCQCの体験キャンプが敢行された。ジャングルのメインモチーフとして選ばれたのは屋久島だった。小島とともに屋久島に降り立ったのは、デザイン班、サウンド班、シナリオ班の主要スタッフだ。自然の流れの中で、世代交代が繰り返される屋久島の森林は、侵すことができないほどに神聖な気に満ち溢れ、サンクチュアリーを作り出しているようだった。

In autumn 2002, a jungle reporting and CQC experience camp was undertaken. Yakushima was chosen as the main jungle area. The main staff from the design, sound, and scenario teams descended into it together with Kojima. The forests of Yakushima, where generational changes are reoccurring in the flow of nature, were filled with an inviolable, sacred spirit that seemed to create a sanctuary.

「熱帯のジャングルは、ベトナム戦争を思い起こさせるので避けたかった。そういう点でも、屋久島は素晴らしかったですね。屋久島には2日滞在したんですが、見たり聞いたり感じたことを、その現場で話しあうことが重要なんです。共通認識ができあがりますから。あとは、それをどのようにしてテクノロジーに乗せるかなんです」荒天模様の中、3日目に奄美大島のマングローブの森を訪れた小島以下スタッフは、それぞれが確かなものをつかみ、東京へ戻った。

»I wanted to avoid the tropical jungles because they reminded me of the Vietnam War. In that respect, Yakushima was wonderful. We stayed in Yakushima for two days, and it was important for us to discuss what we saw, heard, and felt at the site. It will create common sense. Now it's a matter of how to translate it into technology.« Despite the stormy weather, Kojima and the rest of the staff visited the mangrove forests of Amami-Ōshima on the third day, and each returned to Tokyo with something specific in their minds.

が深まりつつある相模湖畔が、俄かに戦時態勢下に置かれたようだった。毛利元貞氏の指揮の下、フル装備によるCQCの訓練キャンプが行われた。参加した主要スタッフは、小島以下スクリプト班、モーション班、プログラム班である。「緊張しながらストーキングをしているそばで、鳥が鳴いたり虫が横切ったり。日常の中の非日常性というものが、うまくゲームの中に活かされたかなと思っています。訓練もそうですが、このような感覚は体験してみなければわからないものですから。1泊2日でしたけれど、このキャンプの収穫は大きかったですね。毛利さんが『大丈夫かな、こんなに入って……』と心配するくらいたくさんの要素が入っていますよ」取材とキャンプを終えた小島組の主要スタッフの目の色は、確実に変わっていた。

The Sagami lakeside was suddenly placed under a wartime posture. A CQC training camp with full equipment was held under the direction of Mr. Motosada Mori. The main staff who took part in the camp were Kojima, the script team, the motion team, and the programmer's team. »A bird chirps and an insect crosses the path beside me as I nervously stalk. I think we were able to make good use of the extraordinary nature of everyday life in the game. As with any training, you have to experience it to understand what it feels like. Although it was just for two days and one night, the camp was very fruitful. There are so many elements that Mr. Mori is worried about, »I wonder if it's OK, given how much is already in there...?« After the fieldwork and the camp, the look in the eyes of Kojima's main staff had definitely changed.

小島は詳細なキャラクター設定を含む企画草案書を書きあげ、各班に渡した。極言すれば、『MGS3』での小島の仕事は、ここで終わったといいいい。今回は、監督はしない。あとは各班が仕事を進めていけばいいだけだ。

Kojima wrote up a conceptual draft, including detailed characterization, and handed it to each team. In simple terms, Kojima's work on »MGS3« was done here. This time, there will be no supervision. All that's left is for each team to get on with their work.

ジャングルという名の怪物
A Monster Named Jungle

2002 年が暮れようとしていた。実験に実験を重ね、グラフィック的にはジャングルを表現できそうだった。しかし、『MGS2』のシステムが悲鳴をあげてしまったのだ。「要は、処理が重過ぎたんです。ジャングルですし、あたりがデコボコしている。草木も密生させなければならない。そこに敵兵を置いて、エフェクトも入れなければならない。『MGS2』のシステムでは、到底無理だという結論が出たんです。普通のスタジオだったら、ここで諦めていますよ。これ、あかんのとちやらかって」ジャングルという陸物が、牙を剥いた。

The year 2002 was coming to an end. We had experimented and experimented and had come close to representing the jungle graphically. However, the »MGS2« system shrieked. »In short, the process was too demanding. It's a jungle, and the area is bumpy. The plants and trees have to grow densely. You have to put the enemy soldiers there, and you also have to put in the effects. We came to the conclusion that the »MGS2« system was just not going to cut it. I didn't know if this was a good idea«. The jungle, a living entity, bared its fangs.

しかし、主要スタッフが取材や訓練で体感した時間の重さが、この怪物に挑む原動力となった。『MGS3』用に、新しいシステムを作りあげましょう！」プログラム班からの答えだった。その声に曇りはなかった。発売まで、あと2年。小島を含め小島組のスタッフは、『MGS3』だけに取り組んでいるわけではなかった。それだけに、プログラム班の決断は、小島の心を揺さぶった。2003年5月に開催されたE3で、全世界に先駆けて上映されたプロモーションビデオは、驚愕の声とともに大絶賛された。日本国内でも、『MGS3』を待ち望む声が高まった。しかし、2003年夏、『MGS3』の制作は窮地に陥る。その原因は、小島の口から語られることはなかった。

However, the emotional weight of the time experienced by the main staff in their research and training became the driving force behind the challenge with this monster. »We're going to create a new system for »MGS3!« was the answer from the programmer's team. Two years to go until the release. The staff of Kojima-Gumi, including Kojima, were not only working on »MGS3.« For this reason, the decision of the programmer's team shook Kojima to the core. The promotional video shown at E3 in May 2003, ahead of the rest of the world, was greeted with astonishment and great acclaim. Even in Japan, the anticipation for »MGS3« grew. However, in the summer of 2003, the production of »MGS3« fell into a tight spot. The reason for this was never mentioned by Kojima.

座るはずのなかった椅子

A chair that was never meant to be sat in

2003年9月、小島は自らの意志で仕舞い込んだ椅子を、制作という名の舞台に引きあげた。椅子に座る喜びなどなかった。世界中でこの『MGS3』の完成を待ち望んでいるファンがいる。小島の心にある気持ちは、ただひとつ、そのことだった。少数の人間でゲームが作れる時代ではない。このゲームには60人以上の人間が携わっている。それだけに歯車(ギア)のかみ具合が悪くなると、その影響の波及範囲は広がる。動きが止まりかかったとはいえ、小島組のポテンシャルは周知の事実。ましてやそれを一番理解しているのは、小島秀夫自身だ。

In September 2003, Kojima voluntarily brought his chair, which he had put away in the name of the production, back to the stage. There was no joy in sitting in the chair. All over the world, fans are waiting for the completion of this »MGS3.« Kojima had only one thing on his mind. This is not an era when a game can be made by a small number of people. More than 60 people were involved in this game. Therefore, if the gears don't align properly, the effects will have far-reaching repercussions. Even though the game has almost come to a standstill, the potential of Kojima-Gumi is well known. And the person who understands this best is Hideo Kojima himself.

暗転した舞台に、少しずつ照明が灯り始めた。小島組は、息を吹き返した。「9月、10月でマップの指示や、ゲームデザインも含めたスクリプトメントを泊まり込みで書きあげて、11月は音声台本と絵コンテも書いていましたね。音声台本が大体完成したところで、自分へのご褒美として銀座のCDショップに行っただす。そこで今回エンディングで使用したスターセイラーのCDに出会ったんですよ。これやあ～って思いましたね(笑)」ゼロからのリスタートではなかった。『MGS3』のシステムも完成していた。失速しかけていた小島組を、強引にでも引き動かす力が要だった。11月にはモーションアクターのオーディションが行われ、本格的にリアルタイムポリゴンデモシーンのキャプチャーが開始される。12月24日から声優による音声収録が始まった。

The darkened stage gradually began to light up. Kojima-Gumi came to life. »In September and October, I stayed overnight to write the map instructions and scriptment, including the game design, and in November I also created the audio script and storyboards. When the audio script was almost finished, I went to a CD shop in Ginza as a reward for myself. That's when I came across the Starsailor CD used for the ending. I thought, »This is it« (laughs).« The project did not have to start from scratch. The system for »MGS3« was also complete. In November, auditions were held for motion actors, and the capture of real-time polygon demo scenes began in full swing. Voice recording by voice actors began on 24 December.

「モーションキャプチャーに関して言うと、『MGS2』は5月の連休前までやっていたんですけど、『MGS3』は『2』の記録を軽く超えて6月までキャプチャーをしていました。結構、シヤレにならんくらい危なかったんですよ(笑)」2004年の年明けから発売日まで、小島組はモチベーションを維持しつつ疾風の如く駆け抜けた。『MGS3』は、2004年11月20日米国で、12月16日日本で、12月30日韓国で発売された。小島と小島組の手を離れた『MGS3』は一枚のゲームディスクではあるが、その中には作り手のさまざまな思いが込められている。その思いとともに国境を越えた今、評価は全世界のプレイヤーに委ねられる。それぞれのプレイヤーの心に、どのようなメッセージが届いたのだろうか。

»As for the motion capture sessions, I worked on »MGS2« until before the May holidays, but »MGS3« surpassed the record set by »2« and I worked on it until June. It was quite a risky situation (laughs).« From the beginning of 2004 until the release date, Kojima-Gumi ran like a whirlwind, maintaining their motivation. »MGS3« was released in the US on November 20, 2004, in Japan on December 16, 2004, and in Korea on December 30, 2004. Although »MGS3« is a single game disc that has left the hands of Kojima and his Team, it contains many thoughts and feelings of its creators. Now that they have crossed the national border with these, it is up to players all over the world to evaluate it. What kind of message might have reached their hearts?

潔白を意味する花畑

A field of flowers that means innocence

ザ・ボスとスネークの決戦舞台を、小島は最初から花畑と決めていた。花畑は、生命が循環する場所だからだ。「植物は子孫を残すために、花を咲かせます。花が咲くということは、死に近いことを意味します。その花畑でふたりが戦うわけです。僕的には、ひまわり畑にしたかった。戦っている途中で、種が飛び散ったり。ただ、あのミッションは白と黒が逆転するという意味合いを持たせたミッションなので、白い花に変えたんです。最初は芥子の花だったんですが、最終的に今の花に。これはスタッフが決めました」2004年12月中旬、『MGS3』制作アップの打ちあけが行われた。

From the very beginning, Kojima had decided that the stage for the decisive battle between The Boss and Snake would be a flower field. For it is a place where the cycle of life takes place. »Plants blossom in order to produce offspring. Blossoming means that they are close to death. So the two fight in that field of flowers. For me, I wanted it to be a field of sunflowers. The seeds would scatter while they were fighting. But that mission was meant to be a reversal of black and white, so I changed it to a white flower. At first, it was a poppy flower, but in the end, it became the flower we have now. This was decided by the staff.« In mid-December 2004, a meeting was held to discuss the production of »MGS3.«

その席で、小島の設定を超える、驚くべき事実が公表された。「各班のアーティストがひとりずつ、思い出とか苦労話とかを話して、皆とわかちあうんです。そこで、アーティストの木村君が花束を持って、僕の前に現れたんですよ。よく見ると、あの花畑の花です。そして言うんですよ。『監督のゲームですけど、おそらくご存じないと思います。この花の名前はオオアマナで、実は花言葉があるんです。……花言葉は、潔白です』。それを聞いたときに、鳥肌が立ちました。潔白を証明するための舞台ですからね。それにしても、打ちあけまで黙っていたのがすごい！ 無茶苦茶カッコイイですよ。僕だったら、すぐ喋ってしまいますよ(笑)」

At that event, a startling fact was disclosed that went beyond Kojima's creation. »One by one, the artists from each group would share their memories and difficulties with the others. That's when the artist Mr. Kimura appeared in front of me with a bouquet of flowers. If you look closely, you can see those flowers in the flower field. And he said: »This is a director's game, but I don't think you are aware of this: The name of the flower is オオアマナ, and it actually has a special meaning... The meaning of the word is innocence.« When I heard that, I got goosebumps. It's a stage to prove your innocence. But still, it's amazing that he kept quiet until the launch! It's really cute, isn't it? If it were me, I would immediately start talking (laugh).«

『MGS3』を涙で終わらせてはならない

Don't let »MGS3« end in tears.

2005年1月。小島のもとに日本と韓国のプレイヤーの反響が届けられた。それを見た小島は、自分のメッセージが、プレイヤーの心に届いていないことに少なからずショックを受けた。「韓国では9割、日本でも7~8割のプレイヤーが、ラストシーンで感動して涙したと書いてきてくれています。特

に、韓国は今でも冷戦が銃っています。血縁とか兄弟とか親子とかを、すごく大事にする国ですからね。霞で、あのラストシーンが好評だったことは理解できます。ただ、残念なのは、うまくメッセージが伝わっていなかったことなんです。

January 2005. Kojima received feedback from players in Japan and Korea. When Kojima saw this, he was more than a little shocked that his message was not reaching the hearts of the players. »Ninety percent of the players in Korea, and 70-80% in Japan, wrote to me that they were moved to tears by the last scene. Especially in Korea, the Cold War is still in full swing. It's a country where blood relations, siblings, parents, and children are very important. In a haze, I understand that the last scene was well received. But unfortunately, the message was not conveyed well.

10 年間ともに訓練したザ・ボスとスネーク。ザ・ボスが亡命して、今度は敵として戦わなければならなくなった。最後には倒さなければならぬわけですが、実はそれは仕組まれていて、ザ・ボスはそれがわかったうえで死んでいった。このラストシーンは、プレイヤーを泣かせるために作ったわけではないんです。こういう状況を生んでしまう世の中には、絶対にしてはいけない。こういう世の中になってしまう危険性は、現在でもある。ということを言いたいがために、あのような設定にしたんです。だから、あのシーンでスネークと一緒に泣いて終わってもらっては、僕的には困るんです。

The Boss and Snake have been training together for 10 years. The Boss has defected, and now we have to fight her as an enemy. In the end, she had to be defeated, but it was actually a set-up, and The Boss knew it and died. I didn't make this last scene to make the player cry. We must not allow the world to give birth to this kind of situation. The danger of a world like this still exists today. That's what I was trying to say, and that's why I set it up that way. So I wouldn't want that scene to end with Snake crying along with us.

あのラストを完全肯定してほしくないんですよ。ファンからのメッセージで、『ザ・ボスは最高の愛国者です』というのが多いんですが、そんなことを言いたいわけじゃないんです。そんな不幸な人間を作ってもいいのか！ということと言いたかった。映画や小説と違ってゲームの場合は、自分がスネークと一体化してお話が進んでいきますから、あのラストシーンはスネークの気持ちとシンクロして、プレイヤーは涙を流したんでしょうね、きっと。実在した人の話でしたらまだしも、スネークは実在しません。物語の骨格を見てほしいんです。

I don't want that last part to be a complete affirmation. I get a lot of messages from fans saying, »The Boss is the best patriot«, but I don't want to say that. I don't want to create such an unhappy human being! That's what I wanted to say. Unlike in films and novels, in games, you become one with Snake as the story progresses, so I'm sure that the last scene synchronized our feelings with Snake's and made the players shed tears. If it was a story about a real person, it would be one thing, but Snake isn't real. I want them to see the framework of the story.

核兵器という化け物が生まれなければならなかった、60 年代という時代を見てほしいんです。『MGS』では、最後にナオミにテーマを語らせました。『MGS2』ではスネーク自ら 3 回くらいテーマを語っています。あのときはさすがにスタッフがやめてくれって言うてましたけど (笑)。今回は、語らせていません。そのテーマをプレイヤー — 自らが考えてほしかったので。60 年代に設定した意図が、

あのラストシーンで飛んでしまったかもしれませんね。ザ・ボスとスネークとの関係に、プレイヤーの意識が持っていかれたみたいですね」1945 年、日本は世界で初めて戦争による核被爆国となった。

I was looking at the 60s, when the monster of nuclear weapons came into being. In »MGS«, I had Naomi talk about the theme at the end. In »MGS2«, Snake himself talks about the theme three times. Back then, the staff asked me to stop (laughs). This time, I didn't let him speak. I wanted the players to think about the theme themselves. The intention of setting the game in the 60's might have been blown away by that last scene. It seems that the relationship between The Boss and Snake has taken Player's attention away from it.« In 1945, Japan became the first country in the world to be bombed by nuclear weapons in a war.

破壊された街は、復興させることができる。しかし、被爆した親は、自らの意志に反していやおうなく我が子に爪痕を残す。そしてこの爪痕は、幾代にも渡って引き継がれていく。この悲劇的な連鎖は、時代が流れるにしたがって忘れられつつある。小島は、一貫して『MGS』シリーズで反戦反核を訴え続けてきた。核を保有していた米ソが、一触即発状態であり、全世界が核戦争に恐怖したキューバ危機の翌々年に、あえて『MGS3』の舞台を持ってきたのはそのためである。未来の話であった前 2 作より、現実の歴史の上に奇り添うようにストーリーが展開する今作のほうが、そのテーマは強烈に打ち出されている。ストーリーやキャラクターを追いかけてながらも、その物語と登場人物が生きていた時代 (SCENE) を、一歩引いたところから見つめ直してほしいと小島は言う。

Destroyed cities can be rebuilt. However, parents who have been exposed to the atomic bombs inevitably leave scars upon their children against their will. And these scars are passed on from generation to generation. This tragic chain of events is being forgotten as time goes by. Kojima has consistently made anti-war and anti-nuclear appeals in the »MGS« series. This is why he dared to set »MGS3« in the year after the Cuban Missile Crisis when the US and the Soviet Union, both of which possessed nuclear weapons, were at war with each other and the whole world was terrified of nuclear war. Compared to the previous two games, which were set in the future, the theme here is more strongly expressed as the story unfolds in a strange way against the backdrop of real history. Kojima says that while following the story and characters, he hopes that viewers will take a step back and reexamine the story and the times (SCENE) in which the characters lived.

小島秀夫と小島組

Hideo Kojima and Kojima-Gumi

今の自分があるのは、ふたりの先輩がいたからだ、小島は自らを振り返る。先輩たちと出会うためには、時間を 20 年前、神戸時代に戻す必要がある。1986 年、小島がコナミに入社して配属された部署は、開発 3 課。この部署は、ゲームの企画を考案する部署だった。ここで小島は、運命的な出会いをする。小島が最初の師匠と呼ぶ『イー・アル・カンフー』のプランナー正垣氏と、MSX2 版『メタルギア』を窮地から救い出した『グラディウス 2』のプランナー松井氏である。

Kojima looks back and says that he is where he is today because of his two seniors. In order to meet his seniors, we need to go back in time 20 years, to the Kobe era. In 1986, Kojima

joined Konami and was assigned to the Development Division 3. This department was the one that devised the plans for the games. It was here that Kojima had a fateful encounter. His first mentors were Mr. Shogaki (正垣氏), the game planner of »Yie Ar Kung-Fu (イー・アル・カンフー)«, and Mr. Matsui (松井氏), the planner of »Gradius 2 (グラディウス 2)«, who rescued the MSX2 version of »Metal Gear (メタルギア)« from the brink of disaster.

「当寺よ/コンピュータールームが7階にあって、ここにMSXとファミコンとアーケードの部署があつたんです。ここは24時間フル稼働です。僕はプランナーだったので4階にいました。この部屋で正垣さんと松井さんと僕は、毎日のように企画書とか草案書を書いていたんです。この3人が同じようにプランナーなので、何かアイデアが浮かぶと『ちょっと聞いてくれへんか、俺は天才や思うんやけど』って、喋り始める(笑)。もうその瞬間から、3人でブレインストーミングが始まる。誰の企画でもいいんです。とにかく誰かが発言したとたん、企画会議でしたね。

»We had a computer room on the seventh floor, where the MSX, NES, and arcade departments were located. This place is in full operation 24 hours a day. I was a planner, so I was on the fourth floor. In this room, Mr. Shogaki, Mr. Matsui, and I were writing proposals and drafts every day. They are planners as well, so whenever we come up with an idea, we start, »Hey, listen, I think I'm a genius (laughs).« From that moment on, the three of us started brainstorming. It doesn't matter whose project it is. As soon as one of us spoke up, it was a planning meeting.

ジェットストリームアタックって呼んでいましたけど(笑)。夜遅くなって、正垣さんや松井さんが帰宅したあとにアイデアを思いついたときは、7階まで駆けあがって関係のないチームの人にも喋り捲ってましたよ。『こんなゲームで、こんな敵が出てくるんだけど、どう? おもしろいやろ!?』って。そこに残っている人、全員に聞き回るわけです(笑)。そうすると人の反応がわかるじゃないですか。それで考え直すところは、直せばいい。アイデアを人と話しあうということは、重要なことだと思っています。ですから今でも思いついたことがあったら、いろんなところに行って喋っています。駆逐されて戻ってくることも多いんですけど(笑)」正垣氏と松井氏は、仕事の進め方のスタイルがまったく正反対だった。

We used to call it the jet stream attack⁵ (laughs). When I came up with an idea late at night, after Mr. Shogaki and Mr. Matsui had gone home, I would run up to the 7th floor and talk about it to the rest of the team. »What do you think of this game, with these enemies? Isn't it fun?!« I said. I would ask around all the people who were still there (laughs). Then I could see people's reactions. If something needs to be reconsidered, it can be fixed. I think it's important to talk about ideas with other people. So even now, whenever I have an idea, I go to various places and talk about it. I often get destroyed and come back to work (laughs).« Mr. Shogaki and Mr. Matsui had completely opposite styles of working.

逆にそのことが、何も知らずにこの世界に飛び込んだ小島にとって、学ぶべきところが多かった。「正垣さんは、チームのモチベーションをあげながら、仕事を進めていくタイプですね。例えば、プログラマーができませんと言っても『できる、できる。大丈夫、できる』の一点張り。しかも、飄々と言う(笑)。キャラクター的にも、絶対嫌われない人でしたね。仕事も人一倍されていましたから。逆に、

⁵ Reference to the attack (ジェットストリームアタック) of the Black Tri-Stars in Gundam

松井さんは理詰めでチームを動かすタイプでした。何か問題が起きるとプログラマーを全員呼んで、ひとつひとつ問題点を解決していく。

On the other hand, there was much for Kojima to learn from that, as he had jumped into this world without knowing anything about it. »Mr. Shogaki is the type of person who motivates his team to get the job done. For example, even if the programmer says he can't do it, he just says, ›I can do it, I can do it. Don't worry, I can do it‹. And he says it with no hesitation (laughs). He was definitely not a dislikable person, even if he was like a chairman. On the other hand, Mr. Matsui was the type of person who could work with a team in a logical manner. Whenever a problem occurred, he would call in all the programmers and solve the problems one by one.

プログラムのことも勉強されていたし、『こうやったらできるんじゃないですか』と指摘できる明晰な方でした。おふたりはデザイナー兼プランナーで、すごい権限を持っていたんですよ。その下で若い時期を過ごせたということが、今の僕の財産になっています。タイプの僕には、正垣さんと松井さんを足して2で割った感じですね。」現在の小島の立場は、1986年と比べると逆転している。小島組には、若いスタッフが何十人もいる。「小島組も10年になりますが、ここに来てわかったことは、遺伝子は残せないこと(傷笑)。正垣さんと松井さんに、僕は育ててもらったわけですが、作り出しているものは違いますからね。

He had studied programming and was articulate enough to point out: ›I think we can do it this way.‹ They were both designers and planners, and they had a lot of authority. The fact that I was able to spend my younger years under them has become an asset for me now. In terms of type, I'm like Shogaki-san and Matsui-san added together divided by two.« The position of Kojima today is reversed compared to 1986. Kojima-Gumi has dozens of young staff members. »It's been ten years since I started Kojima-Gumi, but what I've learned since I've been here is that you can't leave genes behind (wounded laugh). I was brought up by Shogaki-san and Matsui-san, but what we produce is different.

あのあとコナミを見渡しても、あのおふたりのような人は現れていません。僕が、若いスタッフに教えることはできないかもしれませんが、技術を学んでいくうえで、圧倒的に長い時間一緒にいるわけですから、それが師弟関係ですから、彼らが何かを感じ取ることはできると思います。ただ、料理人と違うのは初代が作った味を頑なに守っていたら、終わってしまうということ。ゲーム業界はエンタテインメントですから、常に時代の流れと、技術の進化に敏感にならなければ。同じ作り方をしているはだめなんです」監督とは、最強のウィルスでなければならないと、小島は断言する。存在することによって、周りの細胞を変異させるパワーを持たなければならないと。

When I looked around Konami after that, I didn't see anyone like those two. I may not be able to teach the younger staff, but I am with them for a much longer time as they learn the techniques so I think they can sense something from me because it is a master-student relationship. However, what is different from being a chef is that if you stubbornly stick to the taste created by the first generation, it will be the end. The games industry is entertainment, so we must always be sensitive to the trends of the times and the evolution of technology.« A director, Kojima asserts, must be the strongest virus with the power to mutate the cells around it by its sheer existence.

『MGS4』企画始動！

The »MGS4« project is underway!

「『MGS4』は、プロデュースはしますが、今度は本当に監督はやりません(笑)。『MGS』シリーズだからといって、常に僕が監督をすることもないんです。『007』シリーズも監督が替わっていますからね。それでも『007』は『007』なんですから。また、『MGS』シリーズを作っていた小島組のド要スタッフが、ガラッと替わるかもしれない(笑)。いろんな意味で新しい『MGS4』を期待してください。すでに企画段階に入っていますから」

»I'll be producing »MGS4,< but I won't really be directing it this time (laughs). Just because it's the »MGS< series it doesn't mean I'll always be the director. The »007< series also switches directors. But »007< is still »007<. The key staff of the Kojima-Gumi that worked on the »MGS< series may also be completely replaced (laughs). Please look forward to »MGS4< in many ways. We're already in the planning stages.«

年表

Chronological Table

1765

「ボストン茶会事件」。ボストン市民が「サンズ・オブ・リバティ」を結成。英国議会に反乱をおこす。

»The Boston Tea Party.« Boston citizens form the »Sons of Liberty« revolt against the British Parliament.

1789

初代米国大統領ジョージ・ワシントンの就任式がフエデラルホールで行なわれる。

The inauguration of the first U.S. president, George Washington, takes place at the Federal Hall.

1796

米国の先住民であるイロコイ述邦が米国政府と不可侵条約を結ぶ。

The Iroquois Nation, an indigenous people of the United States, signs a non-aggression pact with the U.S. government.

19XX

「愛国者達」全員死亡。

All the members of »The Patriots« died.

1915

アルバート・アインシュタイン、一般相対性理論を発表。

Albert Einstein announces the general theory of relativity.

1935

ウイルスの発見。ウエンデル M. スタンレーがタバコ・モザイク・ウィルスを結晶化。

First Virus detection. Wendell M. Stanley crystallized the tobacco mosaic virus.

1935

レオ・シラードら、アインシュタインから原子爆弾の可能性について記された手紙を受け取り、これにサイン。

For Leo Tzurado and others, a letter describing the possibility of an atomic bomb is signed by Einstein.

1941

米国で走査線 525 本の NTSC 規格を標準方式に決定。米国での白黒テレビ放送がはじまる。米国、原爆開発のため、科学研究開発局 (OSRD) S—1 委員会を発足。英陸軍 SAS (英国特殊空挺部隊) 創設。ドイツ軍ソ連を奇襲 (バルバロッサ作戦)。日本軍真珠湾奇襲。

The NTSC standard of 525 scanning lines is adopted as the standard system in the United States. Black-and-white television broadcasting begins in the United States. The S-1 Committee of the Office of Scientific Research and Development (OSRD) was established in the United States to develop the atomic bomb. The British Army's SAS (Special Air Service) was established. German forces surprise the Soviet Union (Operation Barbarossa). Japanese forces attack Pearl Harbor.

1942

米国、原子力研究(パイル計画)をシカゴ冶金研究所に集約する。フランクリン・ルーズベルト米国大統領、原爆開発を正式に認可し、プルトニウムの生産を開始する。カムフラージュのため「代替品開発 (DSM) 計画」と呼ばれた。ドイツ、A—4 弾道ロケット (V—2) 4 号機の飛行に成功。スターリングラード (現ヴォルゴグラード) 攻防戦。物理学者エンリコ・フェミル、原子炉で核分裂実験に成功。米国陣取技術本部、原爆開発(マンハッタン)計画開始。オタコン(ハル・エメリッヒ)の祖父参加。第二次大戦下、ザ・ボス、「コブラ部隊」設立。

The U.S. consolidates its nuclear research (Pile Project) at the Chicago Metallurgical Laboratory. U.S. President Franklin D. Roosevelt officially approves the development of nuclear power and begins the production of plutonium. It is called the »Development of Substitute Material (DSM) Program« to camouflage the project. Germany's fourth A-4 rocket (V-2) successfully completed its flight. Battle of Stalingrad (now Volgograd). Physicist Enrico Femil successfully conducted a nuclear fusion experiment in a nuclear reactor. The U.S. Joint Technology Headquarters begins the Manhattan Project. The grandfather of Hal Emmerich joined the project. During World War II, The Boss established the »Cobra Unit.«

1943

仁科芳雄 原子爆弾開発は可能と日本陸軍に報告。スターリングラード攻防戦、ソ連が勝利。

Yoshio Nishina reports to the Japanese Army that it is possible to develop an atomic bomb.
The Soviet Union wins the Battle of Stalingrad.

1944

連合国軍ノルマンディ上 降作戦。ドイツV—1 号ロケット、ロンドンを空襲。遺伝をつかさどる本体がDNA であることが証明される。

Landing of the Allies in Normandy. The German V-1 rocket strikes London. It is revealed that the main component that controls heredity is DNA.

1945

ヤルタ会談。ソ連参戦決定。

米国、燦細レンズ完成。

米国、アラモゴードで最初の原爆実験 Trinity が実施される。

米国、日本の広島・長崎にウラン爆弾を投下。日本、御前会議でポツダム宣言諾を決定。ロバート・オッペンハイマー、ロスアラモス研究所所長を辞任。弾道計算用コンピュータ「エニアク」開発。

Yalta talks. The decision to return to the Soviet Union is made.

The United States completed the Explosive lens.

The first atomic bomb test, Trinity, is carried out in Alamogordo. The United States drops uranium bombs on Japan's Hiroshima and Nagasaki cities. Japan decides to accept the Potsdam Declaration at the Gozen Conference. Robert Oppenheimer resigned from his position as director of Los Alamos Laboratory. Development of the »ENIAC« computer for ballistic calculations.

1946

米国、ビキニ環礁で、核実験 CROSSROADS ABLE 実施。ソ連の原子炉 1 号機を稼働。

The United States conducted a nuclear experiment, CROSSROADS ABLE, at Bikini Atoll.
The first reactor in the Soviet Union went into operation.

1947

米同トルーマン・ドクトリン発表。CIA (米中央情報局) 設立。ザ・ボス、「コブラ部隊」解散。

The Truman Doctrine is announced, and the Central Intelligence Agency (CIA) is established.
The Boss disbanded the »Cobra Unit.«

1949

北大西洋条約機構 (NATO) 発足。ハリー・トルーマン米国大統領、ソ連の原爆実験成功を公表。米国の物理学者ジョージ・ガモフが宇宙のビッグバン理論の提唱。ソ連、カザフスタンのセミパラチンスク実験場で初の原爆実験。第二の核保有国誕生。東西ドイツの分断。

The North Atlantic Treaty Organization (NATO) was established. U.S. President Harry Truman announced that the Soviet Union had successfully tested an atomic bomb. George Gamow, an American physicist, proposed the Big Bang theory of the universe. The Soviet Union conducted its first atomic bomb test at the Semipalatinsk Proving Ground in Kazakhstan. The second nuclear power was born. Division of East and West Germany.

1950

朝鮮戦争勃発。
核開発に「エニアック」を導入。
スネーク、ザ・ボスに弟子入り。

Outbreak of Korean War. The »ENIAC« is introduced to nuclear development. Snake becomes an apprentice to The Boss.

1951

米国、ネヴァダエリア7で地上部隊参加による核実験 BUSTER DOG 実施。
The United States conducted the nuclear test BUSTER DOG with the participation of ground troops in Nevada Area 7.

1952

米国、エニウェトク環礁の Elugelab 島で、最初の水素実験 IVY MIKE を実施。NSA (米国家安全保障局) 設立。

The United States conducted the first hydrogen bomb test, IVY MIKE, on Elugelab Island in Eniwetok Atoll. NSA (National Security Agency) was established.

1953

米国のジェームス・ワトソンと英国のフランシス・クリックが DNA 二重らせん構造を発見。

James Watson of the U.S. and Francis Crick of the U.K. discovered the DNA double helix structure.

1954

日本で映画「ゴジラ」公開。米国、ビキニ環礁での水爆実験。ダレス国務長官、ニュールック政策(大量報復我略)を発表。米海軍、世界初の原子力潜水艦「ノーチラス号」進水。KGB 発足。フランス軍の拠点、ディエンビエンフー陥落、ベトミン軍の勝利決定的に。フランス、インドシナから撤退。

»Godzilla« movie released in Japan. The United States conducts a hydrogen bomb test at Bikini Atoll. U.S. Secretary of State Dulles announces the New Look policy (a strategy of mass retaliation). The U.S. Navy launches the Nautilus, the world's first nuclear-powered submarine, and the KGB is established. The French stronghold of Điện Biên Phủ falls, decisively defeating the Viet Minh. France withdraws from Indochina.

1955

第1回原水爆禁止世界大会開催。

ジョージ・ガモフが「DNAの塩基の配列が遺伝情報である」と予言。

The first World Conference Against Atomic and Hydrogen Bombs was held. George Gamow predicted that »the sequence of DNA bases is the genetic information.«

1957

初の人工衛星 スプートニク1号をソ連が打ち上げる。

The Soviet Union launches the first artificial satellite, Sputnik 1.

1958

米国のブルックヘイブン国立研究所で世界初のテレビゲームが開発される。

The world's first video game was developed at Brookhaven National Laboratory in the United States.

1959

米英ソで合意した水爆実験の停止が破られ、ソビエトはセミバラチンスクで核実験を再開。米国も後を追ってネバダの実験場で核実験を再開。

The U.S., Britain, and the Soviet Union had agreed to suspend hydrogen bomb testing. But this agreement was broken, and the Soviets resumed nuclear testing at Semipalatinsk. The U.S. followed suit and resumed nuclear testing at the Nevada test site.

1960

米国 NSA (国家安全保障局) のエージェント 2 人がソ連へ亡命。

Two U.S. NSA (National Security Agency) agents defected to the Soviet Union.

1961

ジョン・フィッツジェラルド・ケネディが第 35 代米国大統領に就任。米国とキューバ国交断絶。ベルリンの壁建設開始。ソ連のユーリ・ガガーリンを乗せたホストーク号が、バイコヌール基地から宇宙へ米国もアラン・シエパードを乗せたフリーダム 7 の弾道飛行に成功。米国、第 5 特殊部隊グループ「グリーン・ベレー」編成。

John Fitzgerald Kennedy was inaugurated as the 35th President of the United States. Diplomatic relations between the United States and Cuba were severed. Construction of the Berlin Wall began. The Soviet Union's USS Hostokou, with Yuri Gagarin on board, flew from its base at Baikonur into space. The United States also successfully drove the Freedom 7, with Alan Shepard on board, into space. The U.S. 5th Special Forces Group »Green Beret« is formed.

1962

ベル研究所によりテルスター衛星が打ち上げられる。通信衛星による衛星中継が始まる。MIT の AI ラボの学生スティーブラッセルらが「スペースウォー」を開発。米偵察機 U2 がキューバにソ連製ミサイルを確認(キューバ危機)。ケネディ大統領とフルシチョフ第一書記が密約を結ぶ。ソコロフをソ連へ返還。小型核砲弾デイビー・クロケットの生産を開始。

Bell Labs launches the Telstar satellite. Steve Russell and his colleagues at MIT's AI Lab develop »Spacewar.« The U.S. U2 reconnaissance plane confirmed the presence of Soviet missiles in Cuba (Cuban Missile Crisis). President Kennedy and First Secretary Khrushchev signed a secret agreement. Sokolov is returned to the Soviet Union. Production of the small nuclear artillery projectile Davy Crockett begins.

1963

米ソの間で部分的核実験禁止条約が結ばれる。米国、ケネディ大統領暗殺、リンドン・B・ジョンソン大統領就任。

A partial nuclear test ban treaty is signed between the United States and the Soviet Union. Assassination of President Kennedy and inauguration of President Lyndon B. Johnson in the United States.

1964

ベトナム戦争の開戦。マレイ・ゲルマンら、クォーク理論を提唱。中国、初めての核実験をロブノールで実施。フルシチョフ解任、ブレジネフが共産党第一書記、首相コスイギン。中国、タクラマカン砂漠で原爆実験に成功。「バーチャス (貞節) ミッション」および「スネークイーター作戦」実施。ネイキッド・スネーク、ソコロフ確保のためツェリノヤルスクへ。東京オリンピック開会。

Start of the Vietnam War. Murray Gell-Mann and others proposed the quark theory. China conducted its first nuclear test at Lob Nur. Khrushchev dismissed; Brezhnev became First Secretary of the Communist Party and Kosygin Prime Minister. China conducted a successful atomic bomb test in the Taklamakan Desert. »Virtuous Mission« and »Operation Snake Eater« are conducted. Naked Snake goes to Tselinoyarsk to secure Sokolov. Tokyo Olympics opened.

1965

米軍、ベトナム北爆開始。

MIT のヨゼフ・ワイゼンハイムが対話プログラム「イライザ」を開発。シギント、「ARPA (国防総省の高等研究計画局) 今の DARPA へ。1969 年から導入される ARPANET の立ち上げに関わる。

U.S. military begins bombing North Vietnam. Joseph Weizenbaum of MIT develops ELIZA, a dialogue program. Sigint joins ARPA (Advanced Research Projects Agency of the Department of Defense), now DARPA, and is involved in the launch of ARPANET, which was introduced in 1969.

1966

仏国、最初の水爆実験をファンガタウファで実施。米政府機関が救急民療に関する調査が行われる。米国運輸省が EMT 制度の立案を行う(メディックが設立)。

France conducts its first hydrogen bomb test in Fangataufa. The U.S. government agency conducted a study on emergency medical treatment. The U.S. Department of Transportation drafts the EMT system (established by MEDIC).

1967

国家は戦争のために存在していると論じた「アイアンマウンテン報告」が尻間有識者により発表。

The »Report From Iron Mountain,« which argues that nations exist for the sake of war, is released by experts in the field.

1968

EVA、ハノイで消不明.....。
EVA disappeared in Hanoi...

1969

人類が初めて月面に立つ。米国、アポロ 11 号打ち上げに成功。コンピュータを回線で接続する ARPA ネットワーク稼働。

Man stands on the Moon for the first time. The United States successfully launches Apollo 11. The ARPA network operation connected computers by telephone lines.

1970

パラメディック、ワシントン州シアトル市の米国初のパラメディック制度導入。トムは FOX を解散。アメリカ残りの遺産を入手、米国賢者達は愛国者達と改名。

Paramedic, first introduction of a paramedic system in the USA, Seattle, Washington. Tom dissolves FOX. The remainder of America's legacy is acquired, and the Wise Men of America are renamed as the Patriots.

1971

電機メーカーの社員だったノラン・ブッシュネルがコインオペレーション式のゲーム機「コンピュータースペース」を開発。ナッチング・アソシエイツ社が販先を担_。ビッグボスはトムの意志を継いで、「FOX」を元に「FOXHOUND」部隊を設立。「FOX」を狩るほどの部隊という意味。

Nolan Bushnell, an employee of an electronics company, develops a coin-operated game machine called »Computer Space,« which is sold by Nutting Associates. Big Boss adopts the idea of Tom and establishes the FOXHOUND Unit based on FOX. The meaning of the term is that they are the best force to hunt FOX.

1972

ノーラン・ブッシュネルがアタリ社を設立。アタリ社が業務用ゲーム「ポン」を開発。恐るべき子供達計画。ビッグボスの子供達、生まれる。

Nolan Bushnell founded the Atari Corporation. Atari develops »Pong«, a game for distraction. Les Enfants Terribles. Children of Big Boss are born.

1975

日本発のテレビゲーム機「テレビテニス」がエポック社より発売される。

»TV Tennis« / »Electrotennis« (テレビテニス), a video game machine from Japan, is released by K.K. Epoch-sha.

1976

リチャード・ドーキンスが生物は遺伝子の乗り物にすぎないとする『利己的な遺伝子』発表。

Richard Dawkins published »The Selfish Gene,« in which he argues that living things are merely vehicles for the genes.

1977

米国、惑星探査機 ボイジャー 1、2 号打ち上げ。コロラド大学のトーマス・セッシュが遺伝子の中に意味不明の配列「イントロン」と重要な配列「エキソン」の 2 つがあることを発見。RNA が DNA の転写に重要な機能をはたしていることを発表する。カートリッジ方式のテレビゲーム機「アタリ VCS」がアメリカで発売。ワーナー・コミュニケーションズがアタリを買収。任天堂からカラーテレビゲーム機「テレビゲーム 6」、「テレビゲーム 15」が発売。バンダイから「テレビジャック」、エポック社から「システム 10」が発売。

The U.S. launches the Voyager 1 and 2 planetary probes.

Thomas R. Cech of the University of Colorado discovered that there are two types of sequences in genes: the unintelligible sequence »intron« and the important sequence »exon.« He announced that RNA plays a vital role in DNA transcription.¹ Atari VCS, a cartridge-type video game machine, was released in the United States. Atari is acquired by Warner Communications. Color video game consoles »Color TV-Game 6« and »Color TV-Game 15« were released by Nintendo. »TV Jack« was released by Bandai, and »System 10« was released by Epoch.

1978

タイトーが「スペースインベーダー」を発表。日本でインベーダーゲームが大流行。

Taito announces »Space Invaders.« Invader games became very popular in Japan.

¹ The authors mixed up two different events. Introns & Exons were indeed discovered in 1977 - but by Hogness, Mandel and Chambon. Cech would discover the process of self-splicing by the rRNA in 1982, which involves the two named elements. (The correct spelling of Thomas' name is furthermore: トーマス・チェック).

1980

任天堂が「ゲーム&ウォッチ」を発売。米国防総省が分散処理ネットワークの提案し「TCP/IP」を標準プロトコルとする。

Nintendo launches the »GAME&WATCH.« The US Department of Defense proposes a distributed processing network and makes »TCP/IP« the standard protocol.

1981

米国、最初のスペースシャトル・コロンビア打ち上げ。

U.S. launches first Space Shuttle Columbia.

1982

フォークランド紛争勃発。米国は空母が撃沈されたら、核兵器使用も検討していたと言ら。バンダイ、ヤマギワ電気、カシオ、フィリップスも家庭用ゲーム機を発売する。

The Falklands War broke out. The United States said it was considering using nuclear weapons if one of their aircraft carriers would be destroyed.² Bandai, Yamagiwa Denki, Casio, and Philips also launch home video game consoles.

1983

ロナルド・レーガン米国大統領、SDI 構想(通称 Star Wars 大気圏外で飛来するミサイルを迎撃する)を発表。ARPANET が軍事用の MIL ネットと研究用の ARPANET に分割。アタリショック。任天堂が「ファミリーコンピュータ」を発売。セガが「SG1000」を発売。

U.S. President Ronald Reagan announces the SDI initiative (a.k.a. Star Wars to intercept missiles flying outside the atmosphere); ARPANET is split into MILNET for military use and ARPANET for research use. Atari Shock. Nintendo released the »Family Computer.« Sega released the SG1000.

1986

² I could not find a source that verifies this statement, only a quora question: »Is it true that its US doctrine that if a country sinks a US carrier by conventional means it will act as if it was struck by a nuclear 1st strike and respond accordingly.« Again: No one would give definitive approval of this claim.

任天堂が「ファミリーコンピュータディスクシステム」を発売。スペースシャトル「チャレンジャー」が⁶帰
発 (以降、2 年間ス ペースシャトルの打ち上げ中止)。米国が「ヒトゲノム解析計画」を提唱、世界的
な規模で研究開始。ソ連政府、チェルノブイリ原子力発電所の事故を公表。

Nintendo releases the »Family Computer Disk System.« The space shuttle Challenger is
launched (space shuttle launches are suspended for two years). The United States proposes
the Human Genome Project, and research begins on a global scale. The Soviet government
reports the accident at the Chernobyl nuclear power plant.

1987

日本電気ホームエレクトロニクスが「PC エンジン」を発売。日本、超新星 1987A からニュートリノ検
出。米国で遺伝子組み換えによって改造された細菌「Frost Ban」が世界で初めて野外に放たれ
た。イラクがアル・フセイン弾道ミサイルを保有していることが判明。

NEC Home Electronics launches the »PC Engine.« Japan detected neutrinos from
Supernova 1987A. Frost Ban, a bacterium modified by genetic recombination, was released
into the open for the first time in the United States. Iraq is found to be in possession of Al
Hussein ballistic missiles.

1988

セガ・エンタープライゼスが「メガドライブ」を発売。任天堂ファミコンの普及台数が 1000 万台を達
成。米国議会に対して、技術調査局からヒトゲノム計画に関する明確な見通しについてのレポート
が提出される。米国、ステルス爆撃機 B—2 初飛行。

Sega Enterprises launches the »Mega Drive.« The Nintendo NES reached 10 million units in
popularity. The Office of Technology Coordination submits a report to the U.S. Congress on
a clear vision for the Human Genome Project. The United States makes its first flight of the
B-2 stealth bomber.

1989

任天堂が「ゲームボーイ」を発売。ヒトゲノム解析機構発足。スティーブン・J・グールドが生物進化
の大爆発を検証した『ワンダフルライフ』発表。ベルリンの壁崩壊。

Nintendo launches the »Game Boy.« The Human Genome Research Institute is established.
Stephen J. Gould published »Wonderful Life,« in which he examined the great explosion of
biological evolution. Fall of the Berlin Wall.

1990

東西ドイツ統合。
ソ連、最後の核実験。

Integration of East and West Germany. The Soviet Union conducts its last nuclear test.

199X

ソリッド・スネーク、特殊部隊「FOXHOUND」入隊。任天堂が「スーパーファミコン」を発売。米国、ハッブル宇宙望遠鏡打ち上げ。

Solid Snake joins the Special Forces Unit »FOXHOUND.« Nintendo releases the Super Nintendo Entertainment System (SNES). The United States launches the Hubble Space Telescope.

1991

湾岸戦争勃。米国、ジョージ・H・W・ブッシュ大統領 核砲弾の廃止と戦略核ミサイルの一方的大幅削減発表。ソ連、ミハエル・ゴルバチョフ大統領、戦術核ミサイル撤廃と70万人の兵力削減を発表。英国、最後の爆発核実験を実施(通算45回)。ソ連崩壊し、CIS (Commonwealth of Independent States=独立国家共同体)成立。仏国、開発中の移動型戦術核ミサイル Hades の配備計画を凍結。

Gulf War breaks out. President George H. W. Bush of the United States announces the abolition of nuclear artillery shells and the unilateral and drastic reduction of strategic nuclear missiles. Soviet President Mikhail Gorbachev announces the elimination of tactical nuclear missiles and a reduction of 700.000 troops. Britain conducts its last explosive nuclear test (45 in total). The Soviet Union collapses and the CIS (Commonwealth of Independent States) is established. The French state freezes plans to deploy the under-development Hades mobile tactical nuclear missile.

1993

パイオニアがCD-ROM機「レーザーアクティブ」を発売。米国アリゾナ州でバイオスフィア2 (Biosphere 生命圏) の実験が開始される。

Pioneer launches the »Laser Active« CD-ROM machine. Biosphere 2 trial begins in Arizona, USA.

199X

独立武装国家「アウターヘブン」を築く。

An independent armed state, Outer Heaven, is established.

199X

「アウターヘブン」陥落。ソリッド・スネークとビッグボスが対決 (ビッグボス死亡せず)。

Outer Heaven falls. Solid Snake and Big Boss face off (Big Boss does not die).

1994

米国で遺伝子組み換えのダイズが安全とされる。松下電器産業が「3DO リアル」を発売。日本電気ホームエレクトロニクスが「PC-FX」を発売。セガ・エンタープライゼスが「セガサターン」を発売。ソニー・コンピュータエンタテインメントが「プレイステーション」を発売。米国上院、核実験禁止法を可決。米国、事実上最後の核爆発実験を実施。

Genetically modified soybean is considered safe in the United States. Matsushita Electric Industrial launches the 3DO Real. Sega Enterprises launches the Sega Saturn. Sony Computer Entertainment Inc. released »PlayStation.« The U.S. Senate passed the Nuclear Test Ban Act. The U.S. conducts what is effectively its last nuclear explosion test.

1995

国連総会、「核実験即時停止決議」採択。CESA (コンピュータエンターテインメント協会) 発足。

The United Nations General Assembly adopts a resolution to immediately halt nuclear testing; CESA (Combinatorial Entertainment Society) is established.

1996

任天堂が「NINTENDO64」を発売。デジキューブがソフトのコンビニ販先を開始。狂牛病についてドイツの研究グループが発病メカニズムの解明につながる発見をする。日本、遺伝子組み換え食品の輸入解禁。組み換えダイズ (日本 のダイズの自給率は2%。主要輸入先は米国)、ナタネ (日本の自給率は0%。主要輸入先はカナダ) が輸入開始される。

Nintendo releases the NINTENDO64. Digicube begins selling software to convenience stores. A German research group makes a discovery about mad cow disease that could lead to a better understanding of how the disease develops. Japan lifts ban on import of genetically modified foods. Import of genetically modified soybean (Japan's self-sufficiency rate for soybean is 2%, and its main supplier is the U.S.) and rapeseed (Japan's self-sufficiency rate is 0%, and its main importer is Canada).

199X

ビッグボスが独立武装要塞「ザンジペーランド」を築く。

Big Boss established »Zanzibar Land,« an independent armed fortress.

1998

任天堂が「ゲームボーイカラー」を発売。

セガ・エンタープライゼスが「ドリームキャスト」を発売。MIT などの研究チームが 3 頭のクローン牛を養育させた。イギリスのロスリン研究所、体細胞クローン羊ドリーが雌の子羊を出産したと発表。

インド、3 発の核爆発実験を実施。うち 1 発は水爆。

Nintendo released the Game Boy Color. A research team from MIT and other universities has produced three cloned cows. The Roslin Institute in England announced that Dolly, a somatic cell clone sheep, gave birth to a female lamb. India tests three nuclear explosions. One of them was a hydrogen bomb.

1999

「ザンジバーランド」陥落。ソリッド・スネークとビッグボスが対決 (ビッグボス死亡)。ソニー・コンピュータエンタテインメントが「ポケットステーション」を発売。体細胞クローン羊の実験成功。英国エディンバラ近郊のロスリン研究所のイアン・ウィルマツトらが羊の細胞生殖で、遺伝的に同一のクローン羊「ドリー」を誕生させたと報道。

»Zanzibar Land« falls. Solid Snake and Big Boss face off (Big Boss dies). Sony Computer Entertainment Inc. released »Pocket Station.« Successful experiments with somatic cell cloned sheep. Ian Wilmut and colleagues at the Roslin Institute near Edinburgh, UK, have reportedly created a genetically identical cloned sheep, Dolly, through sheep cell reproduction.

2000

ソリッド・スネーク、特殊部隊「FOXHOUND」を除隊。ソリッド・スネーク、アラスカで隠遁生活を送る。ソニー・コンピュータエンタテインメントが「プレイステーション 2」を発売。ビル・クリントン米大統領はホワイトハウスで記念式典を開き、米バイオ企業のセレーラ・ジェノミクス社と、日米欧の「国際ヒトゲノム計画」のチーム (86.8%解読=米 (67%) + 英国 (22%) + 日本 (7%)) がヒトゲノム (全遺伝情報、約 30 億文字に相当) の解読をほぼ終えたと発表。

Solid Snake was discharged from the Special Forces »FOXHOUND.« Solid Snake, living a life of seclusion in Alaska. Sony Computer Entertainment Inc. released »PlayStation 2.« U.S. President Bill Clinton held a memorial ceremony at the White House to announce that the U.S. biotech company Serera Genomics and the Japan-U.S.-European Team of the International Human Genome Project have almost finished sequencing the human genome

(all genetic information, equivalent to about 3 billion letters). (86.8% = U.S. (67%) + UK (22%) + Japan (7%))

2001

任天堂が「ニンテンドーゲームキューブ」を発売。9月11日に米国で同時多発テロ発生。

Nintendo releases the Nintendo GameCube. Terrorist attacks occur in the United States on September 11.

2002

米国、イラクが大量破壊兵器を保持していると宣言。マイクロソフトが「Xbox」を発売。

The U.S. declares that Iraq possesses weapons of mass destruction. Microsoft launches the Xbox.

2003

任天堂がファミリーコンピュータ、スーパーファミコンの生産を打ち切り。

Nintendo discontinues production of the Family Computer and Super Nintendo Entertainment System.

2005

シャドー・モセス島事件発生。ソリッド・スネークとリキッド・スネークが対決。

Shadow Moses Incident occurs. Solid Snake and Liquid Snake face off.

200X

第43代米国大統領ジョージ・シアーズ (ソリダス・スネーク) 辞任。第44代米国大統領ジェームズ・ジョンソン就任。ソリダス・スネークが地下に潜伏。反メタルギア財団「フィンランソロピー」設立。

The 43rd President of the United States, George Sears (Solidus Snake), resigns. The 44th President of the United States, James Johnson, is inaugurated. Solidus Snake goes into hiding underground. Anti-Metal Gear Foundation »Philanthropy« is established.

2007

ソリッド・スネーク、オタコンが世界中のメタルギアを破壊する。テロリストとして国際指名手配される。原油タンカー沈没事件発生。ソリッド・スネークが原油タンカー沈没事件の主犯にされる。マンハッタン沖に海洋除染施設「ビッグ・シェル(アーセナルギア)」建築。

Solid Snake and Otacon are destroying Metal Gears around the world. He is internationally wanted as a terrorist. The sinking of a naval oil tanker occurred. Solid Snake is made the main suspect in the incident. Ocean decontamination facility »Big Shell (Arsenal Gear)« is built off the coast of Manhattan.

2009

海洋プラント占拠事件発生。アーセナルギアがフェデラル・ホールホールに激突。雷電とソリダス・スネークが対決。

Occupation of offshore plant incident. Arsenal Gear crashes into the Federal Hall. Raiden and Solidus Snake face off.

この 10 年間、MGS はさまざまな出逢いを提供してくれました。プロデューサー、経営者としての未知なる試練 (コナミ JPN) との出逢い、新川洋司をはじめとする若いスタッフ達 (小島組) との宿命的な出逢い、新天地である東京 (恵比寿、六本木) との皮肉な出逢い、新しい市場を確立した"プレイステーション" (SCE) との革新的な出逢い、MGS を通して戦友となった仲間達 (毛利元貞氏、大塚明夫氏、村中りか氏、ハリー・グレッグソン・ウィリアムズ氏、カイル・クーパー氏、北村龍平氏) との素敵な出逢い。そしてなによりも優しくも熱い！ 世界中のユーザー達との出逢い。MGS は僕に光と新しい世界、新しい仲間を与えてくれました。僕にとってこれらの出逢いは一生の宝物です。

Over the past 10 years, MGS has provided me with a variety of encounters. My encounter with the unknown challenges of being a producer and manager (Konami JPN), my fateful encounter with Yoji Shinkawa and my young staff (Team Kojima), my unexpected encounter with my new home in Tokyo (Ebisu and Roppongi), my innovative encounter with the PlayStation (SCE), which established a new market, and my wonderful encounters with colleagues (Motosada Mori, Akio Otsuka, Rika Muranaka, Harry »Gregson« Williams, Kyle Cooper, Ryuhei Kitamura) who became my friends through MGS.

2005 年 2 月 小島秀夫
February 2005 Hideo Kojima

本書の制作において、
『METAL GEAR SOLID naked (角川さ店刊 2004 年 3 月 12 日発行) より
一部転載のご許可をいただきましたことに、厚く御礼申し上げます。
p. 035 MGS2 解説
p. 043 MGS1 解説
p. 133 小島秀夫の肖像 (一部編集および加筆、本書において熟期の項を追加)
p. 181 年表 (一部編集および加筆)

In the production of this book, I would like to express my sincere gratitude for the permission to reprint some parts of METAL GEAR SOLID naked (published by Kadokawa Shoten on March 12, 2004).
p. 035 MGS2 Exposition
p. 043 MGS1 Exposition
p. 133 Portrait of Hideo Kojima
(Some edits and additions, section on his maturity years added in this book)
p. 181 Chronology (some edits and additions)

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER OFFICIAL DVD: THE EXTREME BOX
メタルギアソリッド 3 スネークイーター オフィシャル DVD: ジェクストリーム, ボックス

Product Planning and Editing 高口友昭(コナミメディアエンタテインメント)
Tomoaki Koguchi (Konami Music Entertainment)

Creative Direction 久留一郎(コナミコンピュータエンタテインメントジャパン)
Ichiro Kutome (Konami Computer Entertainment Japan)

Art Direction 荒川実(アトリエアンパサンド)
Minoru Arakawa (Atelier Ampersand)

Package Illustration 新川 洋司(コナミコンピュータエンタテインメントジャパン)
Yoji Shinkawa (Konami Computer Entertainment Japan)

Package Design 荒川 実 (アトリエアンパサンド)
_____ (Atelier Ampersand)

Production 亀井英雄 (コナミメディアエンタテインメント)
_____ (Konami Music Entertainment)

Supervision 小島秀夫 / 松花 賢和 / 今泉健一郎 / 新川 洋司 / 久留一郎
「METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER」オールスタッフ
(コナミコンピュータエンタテインメントジャパン)
矢野健二(角川書店) / 古市利雄 (青ニプロダクション)
長谷川たか子(マウスプロモーション) / 大塚明夫
第一興商 / XING

Hideo Kojima, Yoshikazu Matsuhana, Ken Imaizumi,
Yoji Shinkawa, Ichiro Kutome
»METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER« All Staff
(Konami Computer Entertainment Japan)
Kenji Yano (KADOKAWA Future Publishing) /
Toshio Furuichi (Aoni Production)
Hasegawa Takako (Mausu Promotion) / Akio Otsuka
Daiichi Kosho / XING

【DVD Contents Unit】

Direction 富井雅志
Mashisu Tomić
Edit and Design 保村修平 / 大塚寛子(カリタジアン)
Shuhei Yasumura / _____ Ōtsuka (Karitajian Inc.)
Game Play 三川竜司 / 川村晃士
_____ / _____

Disc 4: THE LOVERS staff

Interviewer 志田英邦
Hidekuni Shida

Camera 藤 進
Tohshin

Shooting Assistant 水上智重子(六文儀)
_____ (_____)

Video Engineer 美斉津友洋(六文儀)
Tomohiro Misaizu (_____)

DVD Authoring and Pressing ピコハウス
PICO HOUSE CO., LTD.

Special Thanks カラーフィールド
Color Field

【Booklet Unit】

「METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER SHEDDING」

Editing and Writing 石丸敬治 / 平野玲子 / 花澤えりか (カリタジアン)
Keiji Ishimaru / Reiko Hirano / _____ (_____)
志田英邦 / 上野高一 (ヘッドルーム) / 吉田俊朗
Hidekuni Shida / _____ (Headroom) / _____

Design and Layout 荒川 実(アトリエアンパサンド)
_____ (Atelier Ampersand)

【KUBRICK Unit】

Product Management 渡辺 大 (メディコム・トイ)
_____ (Medicom Toy)

2005 年 3 月 29 日 発行

Published on March 29, 2005

(Booklet »SHEDDING« 分売不可)

(Booklet »SHEDDING« not for sale)

発行人 永田昭彦
編集人 内藤收由
発行所 株式会社コナミメディアエンタテインメント
〒150-0043
東京都渋谷区道玄坂 1-12-1 渋谷マークシティウエスト

Publisher: _____

Editor: _____

Publisher: Konami Media Entertainment Co.

Postcode 150-0043

Shibuya Mark City West, 1-12-1 Dogenzaka, Shibuya-ku, Tokyo, Japan

〈商品に関するお問い合わせ〉

お客様相談室: TEL 0570-086,573

月～金曜日 9:00～19:00(祝祭日除く)

〈 If you have any questions about our products, please feel free to contact us〉

Customer Service Center: TEL 0570-086,573

Monday through Friday 9:00 to 19:00

(excluding national holidays)

印刷所 図書印刷株式会社

Printing Office Tosho Printing Company, Limited

希望小売価格は外装に表示してあります。

本商品の一部または全部を無断で複写複製することは、

著作権者および出版社の権利侵害になります。

The suggested retail price is indicated on the exterior.

Unauthorized copying or reproduction of any part of this product

is an infringement of the rights of the copyright holder and publisher.

© 1987 2004 Konami Computer Entertainment Japan

»KONAMI« is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.

株式会社小学館 サブラ

バランス栄養食カロリーメイト®

Shogakukan Sabra Ltd.

Calorie Mate® balanced nutrition food

NM0026

© 2005 Konami Media Entertainment
Printed in Japan